ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Dragon

Año 2
06
2010
10.00 soles

DVD
DE REGALO
MAS 2 POSTERS

- Bakuman
- GA.
- Ani-Kuri 15
- Novedades primavera 2010

LO BUENO, LO MALO Y...
NARUTO

ISSN 2071-890X

Además... Leer manga, el Seiyu de hoy, Diccionario Otaku y más...

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
SAINT SEIYA
Especiales
Dragon
s/.10.00
Dragon
Especiales
DVD
DE REGALO
+ PIN
LOS ESPECIALES DE DRAGON
EL PRIMER NÚMERO EN AGOSTO
*EL CREADOR*OTROS TRABAJOS*SAINT SEIYA*EL ANIME*EL MANGA*LAS SAGAS
*LOS PERSONAJES*SANTUARIO*12 CASAS*HADES*LOST CANVAS*EPISODIO G Y MAS...

EDITORIAL

Ya lo ven.... salimos a tiempo.

Ya esta aca la revista Dragon edicion seis.

Muchos planes, muchos proyectos, pero sobre todo mucha entrega es lo que estamos preparando para ustedes y como prueba de ello ya tenemos listo nuestro primer especial (el de Saint Seiya) donde podrás enterarte de todo lo nuevo y antiguo de los santos de Atena.

En esta edición hablamos de manera un poco ruda de Naruto ya que desmenuzamos la obra de Kishimoto para ver algunas fallas o facilismos que usa el famoso artista y para completar el tema Naruto mencionamos también los jutsus mas usados en la serie.

Para refrescar este sol que no se quiere ir hablamos tambien de las novedades de primavera 2010 con lo ultimo que se viene esta temporada en Japón. Un buen articulo de Ga: Geijutsuka artdesign class, un super articulo de Bakuman que pronto entrenaría anime, un articulo del Anikuri 15, los seiyus de hoy, la ya clásica sección de leer manga y mas. Espero que disfruten de este Dragón...
Nos vemos en el siguiente número

El editor

Summario

Cartas a Dragon	02
Lo bueno, lo malo y Naruto	03
Jutsus del Ninjutsu	06
Novedades Primavera 2010	10
GA	14
Bakuman	17
Anikuri 15	23
Seiyus de hoy	26
La historia del comic intelectual	28
Leer manga	30
Leer Manga - Recomendaciones	32
Diccionario Otaku	35

editorial

DIRECTOR
Saúl Vega Palomino

EDITOR
Fernando Vega Palomino

DISEÑO
Saúl Vega Palomino

DIAGRAMACION Y CORRECCION
José Molina

COLABORACIONES Y ARTICULOS

SiD
Boris
Sashi
Mako
Shulivra
Franco LP.
Factor-anime
Glacuonar Yue
Anime Nakayoshi
Jeff Bogard
Eliott Cruz San Miguel
GRUPO ANIMATION PLUS

En portada NARUTO SHIPPUDEN

AÑO 2 NUMERO 6
MAYO 2010

DISTRIBUCION Y VENTAS
Celular: 01 993101614
revistaeldragon@hotmail.com

EL DRAGON, es una revista bimensual publicada por y para aficionados de la cultura y animación japonesa. Los artículos son responsabilidad de sus respectivos autores. Las ilustraciones están registradas por sus respectivos dueños y se publican solamente con fines informativos.

EL DRAGON, es una publicación editada por:
PUBLICACIONES Y PRODUCCIONES ANIMADAS E.I.R.L.
R.U.C. 20454957360
RESOLUCION INDECOPI N° 015933

HECHO EL DEPOSITO LEGAL EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERU 2008 - 11519

Cart@s

Por favor sigan enviando sus mails para así tener en cuenta sus opiniones y de paso saber de que temas hablar. Preguntas, consultas, quejas, etc. No importa lo que vale es conocer su opinión real.

Gracias por las cartas, hasta la próxima Dragón.

Diego Tito

Hola q tal saludos a todos los colaboradores de la revista DRAGON mas que nada bueno es la primera ves que compro su revista y me dio una buena impresión me llamo mucho la atención la portada de soul eater muy buena....mis felicitaciones pero hay un punto que no me gusto mucho bueno era si mas bien podían hablar un poco mas del anime en si es decir cuantos capítulos tiene como era su aceptación y eso, en la revista nº5 que compre lo único que encontré solo era detalles de los personajes, solo eso aunque si estuvo un poco bueno, y me gusto mucho la critica de dragon ball EVOLUCION O INVOLUCION jaja

SOBRE LA AYUDA Q ESTABA PONIENDO ERA SI ME PUEDEN DECIR LOS NOMBRES DE LOS ANIME QUE ESTABAN INCLUIDOS EN EL CD Nº5 DE LA PORTADA SOUL EATER AÑO 2
PORFAVOR!!!!

Solo era eso y me despido y sigan así con la revista aunque deberían cambiar algunos puntos. jeje

CHAU!!

Saludos para ti también y que bien que hayas escrito después de comprar tu primera Dragón. No te preocupes si el especial de Soul Eater no te conto con detalles todo lo referente a la serie, porque solo es una introducción de la historia, ya que una serie tan interesante no lo podemos abarcar en un solo número.
Sobre la critica a Dragon Ball The movie action, mucha gente esta de acuerdo con tu opinión, sin embargo para otros estuvo muy suave.
Los nombres de los anime que están en el Dvd de Dragón 5 son: Rosario + Vampire, Beck, Suzumiya Haruhi, Monster y Ga-Rei Zero.

Angel Arroyo Delgado
Enviado: lunes, 08 de febrero de 2010 06:26:37 p.m.
Para: revistaeldragon@hotmail.com

Hola amigos:
Desde hace tiempo he querido comunicarme con Uds. pero por falta de tiempo, recién les puedo escribir, yo tengo 35 años, casado y con dos hijos, y hace dos años que veo animes, el primer anime que me gusto fue Inuyasha, y por este anime es que me gusto todo este mundo fascinante, como entenderán no cuento con mucho tiempo, pero siempre compro mis películas y series en el centro comercial Arenales. Pero, tengo una gran queja con Uds. cuando salió su revista, al principio la veía en los quioscos de periódicos y no me llamaba la atención, y un día estaba de descanso, y con mi hijo compramos su revista, la verdad que me gusto un montón, que lo tuve que leer dos veces, y así espere impaciente el segundo, el tercero y el cuarto, PERO el quinto nunca salió, y justo iban ha hablar de anime favorito ONE PIECE, desde esa fecha que voy por todos lados de lima para ver si consigo la revista, pero nada, también se que abrieron su local en una galería en Jesús maría, pero lamentablemente no he podido ir, por favor quisiera saber si aun están editando la revista y en donde la puedo ir a comprar.
Muchas gracias por su tiempo.

Mucho gusto en saludarte Angel, que agradable que aun teniendo ya responsabilidades mayores, te des tus pequeños gustos y sigas alimentando tu afición. Dices que uno de los primeros animes que te gusto fue Inuyasha, pues la verdad comenzaste con un buen titulo, que buena suerte, su creadora es una genio reconocida en el mundo entero y ya esta serializando otro manga que promete romperla.
Por la demora de la revista no nos queda otra que disculparnos, pero como ya habrás leído en el número anterior esos impases ya han sido superados. Y hay Dragón para rato le disguste a quien le disguste.
Sobre el local de Jesús maría, informarle a todos los lectores que ya no estamos atendiendo en esa galería y que cuando encontremos un local mejor ubicado les estaremos informando.
Gracias por su tiempo a ustedes.

Soy Yenni
De: [J€nn¦ ¤§¦£mþ®£]^--
(roxana_amor_99@hotmail.com)
Hola revista el dragón como estas solo keria decirles un secreto, mi hermano mayor ya es un mangaka y kiero k lo ayuden a ser como ustedes por favor estamos en Juliaca y solo keria konfesarles eso amigos por favor solo mi hermano kiere convertiste como ustedes transportas en dibujo a Lima para enseñarles el dibujo mas lindo de acción o comedia y el amor de un persona k se enamora de una humana y es súper chévere y hay muchas peleas por favor no me fallen envíenme un mensaje si pueden mi hermano unirse a ustedes si funlizar es chevere hasta tenemos la revista de bleach somos sus fans mi hermano ya es un mangaka pork el hace mover los dibujos y hace de todos los movimientos gracias dragón no dejen de enviarme un mensaje

Hum... a ver primero Saludos Jenny. Nos agrada que tu "Onichan" hermano mayor ya este dibujando y por lo que entiendo también esta creando historias. La verdad que es una pasión muy creativa el hecho de hacer manga. Sobre lo de mandarnos algunos de sus dibujos...fácil lo escaneas y lo mandas por internet al correo de la revista.
Sobre el otro tema de que te agrada la chamba de Funlizard, la verdad que nuestros amigos del grupo Funcenter tienen muchas fans, ojala sigan así.
Bueno Jenny de Juliaca discúlpanos si nos demoramos mucho en responderte, pero eso no volverá a ocurrir... bye.

LO BUENO, LO MALO Y NARUTO...

Seguramente algunos se preguntaran: ¿Porque hablar de Naruto ahora?, si ya lo hicimos en una edición anterior (Dragón 2), la razón es muy simple, porque en aquella ocasión solamente mencionamos lo básico en modo de introducción, pero no nos dimos el tiempo de analizarla debidamente, si bien pudo quedar así y nadie se quejaría, nosotros sabemos que por su popularidad Naruto tiene muchos fans y también muchos detractores, y las discusiones entre ellos son casi interminables, es por ese motivo que decidimos tratar de exponer y analizar porque hay quienes aman y quienes odian a Naruto, claramente para hacer esto dejaremos de lado cualquier tipo de simpatía hacia uno u otro grupo y actuaremos de forma imparcial (Sí, lo juro).

Los comentarios vertidos en esta nota, no son necesariamente la opinión de todo el grupo editorial.

UZUMAKI NARUTO

Los ups de Naruto

"Lo que nos gusta y disgusta de nuestro ninja favorito"

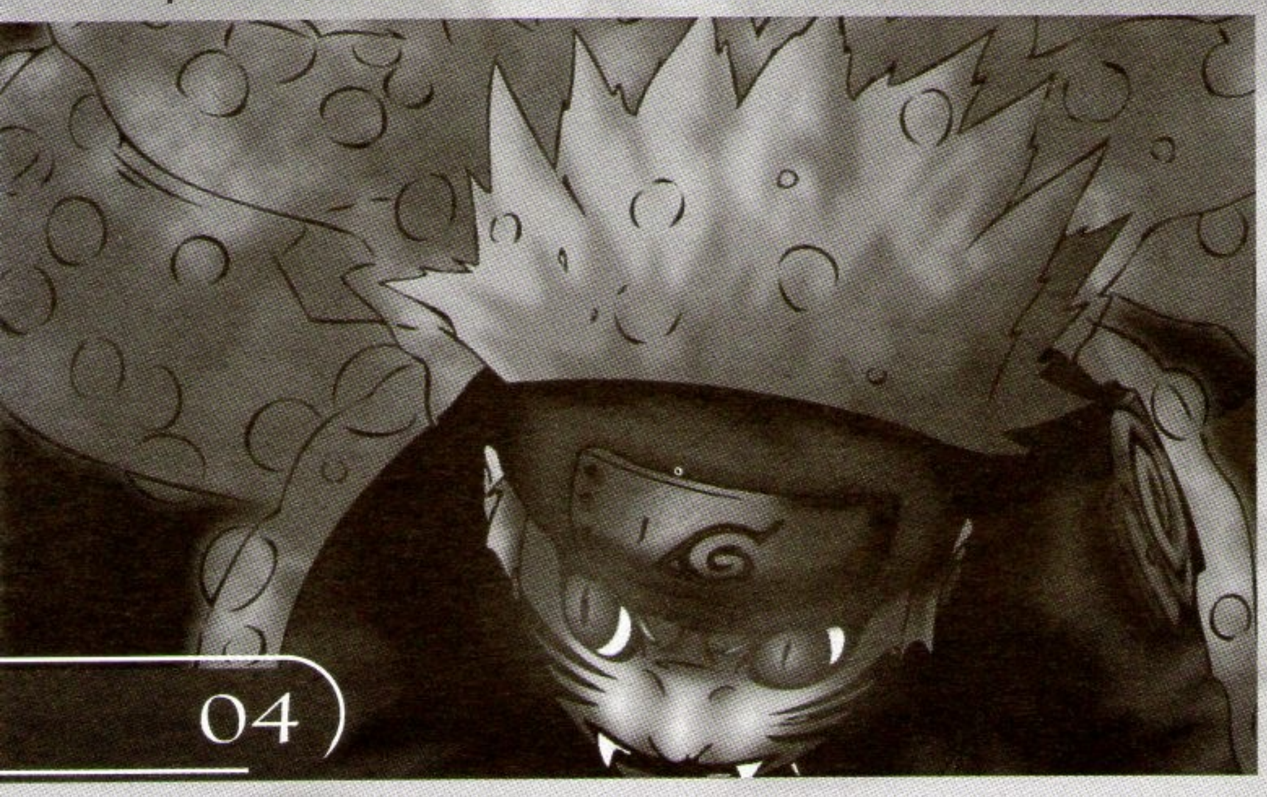
Desde un comienzo Naruto no me llamo mucho la atención a simple vista me parecia un shounen genérico mas, pero debido a la presión e insistencia de varios conocidos decidí verlo con la atención debida. Si bien en su comienzo era sólo regular y nada fuera de lo común, conforme avanza la trama se va poniendo mejor, hasta llegar a un punto que se le puede considerar muy bueno, pero esto no duro mucho pues la tendencia a decaer y subir se hizo constante, para ser sinceros después de verlo y analizarlo una y otra vez (y leer el manga) esta serie no me parece nada fuera de lo común, sin embargo reconozco su éxito, yo no odio ni amo esta obra, y es por esa perspectiva neutral que fui asignado para escribir este articulo, mi intención no es destruir ni dejar mal a Naruto y mucho menos sobrevalorarlo y vanagloriarlo para quedar bien con sus fans , solamente señalar sus aciertos mas destacados y algunos de los mas obvios y descarados errores o desatinos de la historia y del autor

La formula ganadora

Se debe reconocer que Naruto es un producto exitoso, y que genera una gran expectativa y hasta una pequeña adicción a sus fans, esto es debido a que esta lleno de elementos llamativos y algunos un tanto sorprendentes, lo mejor de este titulo es que le da a su público lo que quiere, y sabiendo que su mayor público son los niños, lo que los niños quieren es algo llamativo y no tan complicado, si a eso le agregas lo espectacular de poderes extraños y de personajes cercanos a sus edades, lo que obtienes es un rotundo éxito, eso lo demuestran otras series como "Pokemon" y no esta mas decir "Ben 10", esto a su vez se vuelve generacional, porque si haces crecer a los personajes a la vez que crece su público tendrás a toda una generación de seguidores , además de abarcar publico de edades distintas, nuevamente debo mencionar a Ben 10 y por supuesto a "Dragon ball Z".

La gran cantidad de personajes y las distintas personalidades de estos (aunque sean un tanto clichés) hace muy fácil que casi cualquiera se identifique con algún personaje de la serie creando una empatía que lo lleva a querer saber mas y mas de dicho personaje, si tomamos este cariño que se le tienen a los protagonistas y le sumamos el hecho que formen equipos y tengan lazos tan fuertes de amistad entre ellos, así como la seudo trama romántica, tenemos muchos elementos que los jóvenes fans relacionarían con su propio entorno personal, y ya se sabe que cuando uno cree o se siente muy parecido a un personaje ficticio que le agrade este suele volverse su favorito.

Alguien me dijo una vez que Naruto tenia todo lo bueno que tiene un buen shounen y esto claramente quiere decir "peleas", al ser un shounen la tendencia del enfrentamiento es inminente, pues es la rivalidad y competición entre los personajes es lo que genera esa sensación adrenalinita que invade al espectador, si a esto le sumas la empatía del público por uno u otro personaje el resultado es una ansiedad por conocer el desenlace de la batalla, además de aumentar las emociones de manera intensa durante las mismas, esto suele crear expectativa por futuros enfrentamientos y el deseo innegable de que tu protagonista favorito le patee el trasero al personaje que te cae mal, y es precisamente estos factores lo que enganchan al publico a esta serie…bueno a todo shounen en general.



Otro elemento muy llamativo en esta serie es sin duda su mundo, un mundo fantástico similar al nuestro pero con grandes diferencias, donde lo tecnológico se mezcla con lo sobrenatural, un mundo donde prácticamente puede ocurrir cualquier cosa, donde demonios caminan sobre la tierra y los poderes sobre humanos se enseñan en escuelas, todas estas cosas crean un contraste envolvente que atrapa la curiosidad del espectador, si bien algunas cosas no parecen tener mucho sentido uno lo deja pasar si entra en la lógica de su propio mundo fantasioso. En el anime no es raro encontrar historias situadas en mundos que contengas elementos peculiares además de personajes bizarros que solamente parecen normales en dichos animes, para darles un ejemplo mencionare solamente algunos como Dragon ball Z, Hunter x Hunter, One Piece y Kinikuman, como se darán cuenta he mencionado 4 shounen porque precisamente es en este género donde esta tendencia se hace recurrente. Para crear un mundo original que se diferencie de los mostrados por otros animes Kishimoto (el mangaka de Naruto) uso de base al ninja para crear una estructura socio-política y económica que gire entorno del poder bélico que los shinobis representan, para lograrlo seguramente uso como referencia la era feudal japonesa, pero a pesar de ser en base un mundo feudal su sociedad es mas de la cultura pop moderna (con emos y bishounen incluidos) cosa que permite ubicarse fácilmente en su mundo.

La trama es algo importante en casi cualquier anime (hay excepciones por supuesto) y en este caso en particular es una trama lineal que se ramifica en ocasiones para poder abarcar algo mas y compartir el protagonismo, lo cual es algo que agrada mucho por el tema empático mencionado antes, aunque la tendencia es volver a lo lineal y no variar en mucho haciéndose fácil de seguir. El factor dramático, la comedia y las pizcas de romance sueltos es la historia aunque en ocasiones sean forzados y exagerados para poder crear la falsa ilusión de intensidad (solo en algunas ocasiones) logran emocionar a su publico como si se tratara de una historia mejor elaborada, por lo cual se puede decir que funciona en atrapar al espectador.

Para no alargar innecesariamente este ligero análisis acabare mencionando uno de los exponentes mas importantes es esta ecuación, me refiero a los superpoderes también conocidos como jutsus, pues si, aunque se supone que los jutsus son técnicas ninjas es obvio que la gran mayoría de los utilizados en esta serie sobrepasan lo humanamente posible, son estas habilidades fantásticas, súper humanas y espectaculares las que tienen un papel principal en el éxito de esta serie, pues cosas como posiciones de manos para acceder a un poder, la capacidad para invocar criaturas místicas y modificar nuestro entorno son recursos visuales muy buenos que llaman mucho la atención y en ocasiones sobresaltan de tal manera que hasta pueden llegar a crear un ligero trauma pasajero (fijación u obsesión) en las jóvenes mentes vulnerables ¿quien no a visto algún niño pequeño imitar una de estas fantasiosas técnicas? esta es una clara muestra de lo mucho que estos factores calan en la mente de los niños y los hacen aun mas fans de lo que eran en un comienzo.

Los motivos del rencor

Puede que algunos no entiendan como puede haber gente a la que no le guste Naruto y peor aun comprender porque existen quienes lo odian, a decir verdad los fans de Naruto son un tanto obsesivos y creen que su serie es la mejor que hay, que es original, innovadora y que esta revolucionando el genero, justamente esta actitud es lo que a la mayoría de los opositores de la serie les molesta tanto. La verdad la historia de Naruto no es tan original e innovadora como sus seguidores creen, y eso lo saben los mas acérrimos seguidores del genero shounen, quienes en respuesta al fan extremista suelen exponer sus apreciaciones de forma un poco despectiva para bajarles la moral a los Narufans, pero como el fan obsesivo es terco normalmente refutan todos los argumentos bien fundamentados de sus críticos, sin dar siquiera una explicación lógica que sustente su objeción, lo cual genera mas y mas odio hacia esa historia.

Naruto esta muy sobrevalorado eso es indiscutible, aunque seguramente en este momento hay mas de un lector que no este de acuerdo conmigo. Bueno, los mas jóvenes seguramente creen que todo lo expuesto en la historia es original, pero no es así, ya que Naruto coge los más clásicos clichés de los shounen y los reutiliza a veces de manera descarada y estupida, aunque en otras ocasiones si lo hace bien. Empecemos con el protagonista que es un seudo Goku impulsivo e inocentón (incluso el mangaka acepta que se baso en Goku), recuerden que al comienzo de Dragon Ball, Goku era una especie de ninja ermitaño que vivía en una montaña, incluso usaba la técnica multi-imágenes que en Naruto vendría a ser el hegen no jutsu y Ten Shin Han, usa una técnica que básicamente es el kage bunshin no jutsu, además de lo obvio que resulta la similitud en la apariencia y personalidad de los protagonistas.

Recuerdo que una vez un amigo me dijo que lo que le impresiono de Naruto es que el protagonista era un marginado sin amigos al que todos trataban mal, obviamente mi amigo no vio Yuyu Hakusho, puesto que es aquí donde aparece el concepto del protagonista marginado y rechazado que todo el mundo cree que es malo y que no esperan nada bueno de este (ni siquiera su madre), además esta Saint Seiya donde los protagonistas son huérfanos y los tratan como basura. La idea del peligro latente que representa el Kyubi dentro de Naruto no es más que otra forma de representar al monstruo en el que se convertía Goku al ver la luna llena o también lo podemos comparar con la sangre Masoku (especie de demonio ancestral) de Yusuke en Yuyu Hakusho. Ya que mencione de nuevo la obra de Yosihiro (Yoshihiro) Togashi, debo decir también que el funcionamiento del chakra es básicamente el mismo que la energía espiritual en Yuyu Hakusho, lo cual es natural ya que fue este shounen el que sentó el precedente en que los mangas actuales se basan para describir sus respectivos poderes, lo que si es descarado es la explicación de las cualidades del chakra elemental y sus respectivas ventajas y desventajas, que no es que una mala calca a medias de la descripción del poder Nem que Togashi hace en Hunter X Hunter.

La sobre estima injustificada hacia este titulo es un elemento primordial para que los espectadores mas criticones generen el nacimiento de anticuerpos hacia Naruto, pero no es el único motivo por el cual existe gente a la que no le agrada. Otro motivo fundamental del resentimiento hacia Naruto viene de la decepción que sufrieron sus fans al darse cuenta que su serie favorita se volvía un bodrio, pues si bien Naruto puede tener todo lo bueno que tiene un buen shounen, lamentablemente también tiene todo lo malo que tienen los malos shounen, y esto es un mal manejo del argumento, aunque la historia empezó con bases simples que se fueron reforzando conforme avanzaba, todavía quedaba un dejo de simplicidad, lo cual se podía ver en su desarrollo lineal, pero lo malo se ve realmente cuando llega la etapa shippuden, en donde el autor pasa de querer contarte una historia a querer que no le prestes atención al echo de que no tiene historia y que solamente es violencia mal justificada, cae en el facilismo probablemente por presión de sus editores y puede que hasta de sus propios fans que solo quieren ver algo cada vez mas impresionante que lo anterior, aunque eso signifique arruinar el argumento, esto es justamente lo que decepciono a muchos de sus fans que conforme crecían y maduraban esperaban también que la historia de Naruto con su protagonista mas crecido también madurara, pero en vez de esto se fue poniendo cada vez mas absurdo, manejando mal los elementos que en su momento fueron el punto fuerte de la obra. Es el sharingan quien más sufre las consecuencias del mal manejo argumental del autor, y pasa de ser uno de los más acertados logros del mangaka a convertirse en el más absurdo y ridículo elemento de la historia. Para poder impresionar a los fans el sharingan acaba por tener todo tipo de poderes, romper la continuidad el espacio-tiempo, crear dimensiones, invocar fuego negro que lo consume todo, invocar un super Mecha, alterar la realidad, y lo que es peor no le dan una explicación que justifique estas habilidades, lo cual claramente contradice la lógica de su propio mundo fantástico.

Hay quienes justifican estos desatinos, diciendo que son errores que los principiantes suelen cometer, claro esto seria aceptable si no fuera porque el mangaka tiene ya 10 años de experiencia, dejando muy claro que la historia ya se le fue de las manos. Kishimoto ya no sabe que hacer para seguir atrayendo fans, suele meter y meter personajes que ni siquiera justifican su existencia, solamente porque son los clichés de moda, y al final quedan relegados, y lo peor es que los personajes con los que el público se encariño y se suponían iban a ser de importancia simplemente quedan como parte del fondo de las viñetas, de los personajes de la primera parte de Naruto al único que le hicieron justicia fue a Shikamaru.
Además esta el hecho de que como ya no se le ocurren jutsus originales copia poderes descaradamente de otros títulos, por ejemplo (esto es una visión personal) el Amateratsu no es mas que una versión ligera del fuego negro de Hyei en Yuyu hakusho, pero mas descarado fue el que cariñosamente llamo Shenlong no jutsu (también lo llamo Dragon Ball no jutsu) y que uso Pain para revivir a todos los habitantes del Konoha, hablando de copias descaradas una de las mas obvias es la leyenda del legendario súper saiya…digo ninja.

El facilismo es lo que mas molesta a algunos de los retractores de Naruto, ya que al carecer de un buen argumento al mangaka no le queda mas que simplemente tratar de sorprender al lector, por eso podemos ver jutsus cada vez mas raros y poderosos, así como una súbita alza de los niveles de poder de los personajes, cosa que se aprecia perfectamente cuando de un momento a otro aparece un pata que solito se baja a toda la aldea del Konoha incluyendo a Kakashi a la actual Hokage, para que luego aparezca Naruto y él solito lo venza. Algo que debo remarcar en lo de la falta de trama es el mal llamado romance en la historia, porque no hay romance en la historia, solamente hacen creer eso, puede que en un comienzo Kishimoto pensase en desarrollar un triangulo amoroso, primero con Naruto-Sakura–Sasuke, pero en querer se quedo, luego pensó en hacerlo Sakura-Naruto-Hinata, pero nuevamente el mal manejo de la trama lo impidió, ya que acabo utilizando el morbo que generan los supuestos desencuentros sentimentales solamente para enganchar al público, por eso podemos ver unas declaraciones forzadas en contextos que no justifican en lo absoluto ese accionar, volviendo a la trama aun mas estupida, y justo cuando pensaban que no se podía volver mas absurdo te sueltan ideas como que el plan maestro del malazo de la serie es irse a la luna (¿?), no, no están leyendo mal este es el plan maestro de Madara. Podría llenar muchas páginas escribiendo sobre los ups que tiene Naruto, pero seria innecesario, porque la mayoría de sus ups son los que todo shounen comete, lo que si se debe dejar en claro es que la tendencia facilista y la necesidad de llenar esta falta con lo impresionista ha llevado a Naruto a un declive lamentable, sin embargo, solamente el tiempo y el creador (de Naruto) podrán demostrar que Naruto todavía puede ser el mejor shounen de hoy en día.

JEFF.

Jutsus del ninjutsu

Bueno, como ya saben los jutsus son uno de los elementos mas atractivos de Naruto, pero se preguntaran ¿Qué son los jutsus? Bueno talvez no, ya que seguro la mayoría sabe que son las técnicas utilizadas, pero habrán quienes se sienten algo confundidos debido a la gran cantidad de jutsus y las diferencias entre uno y otro, además de sus distintas naturalezas y otros elementos que suelen marear a quien lo piense mucho…

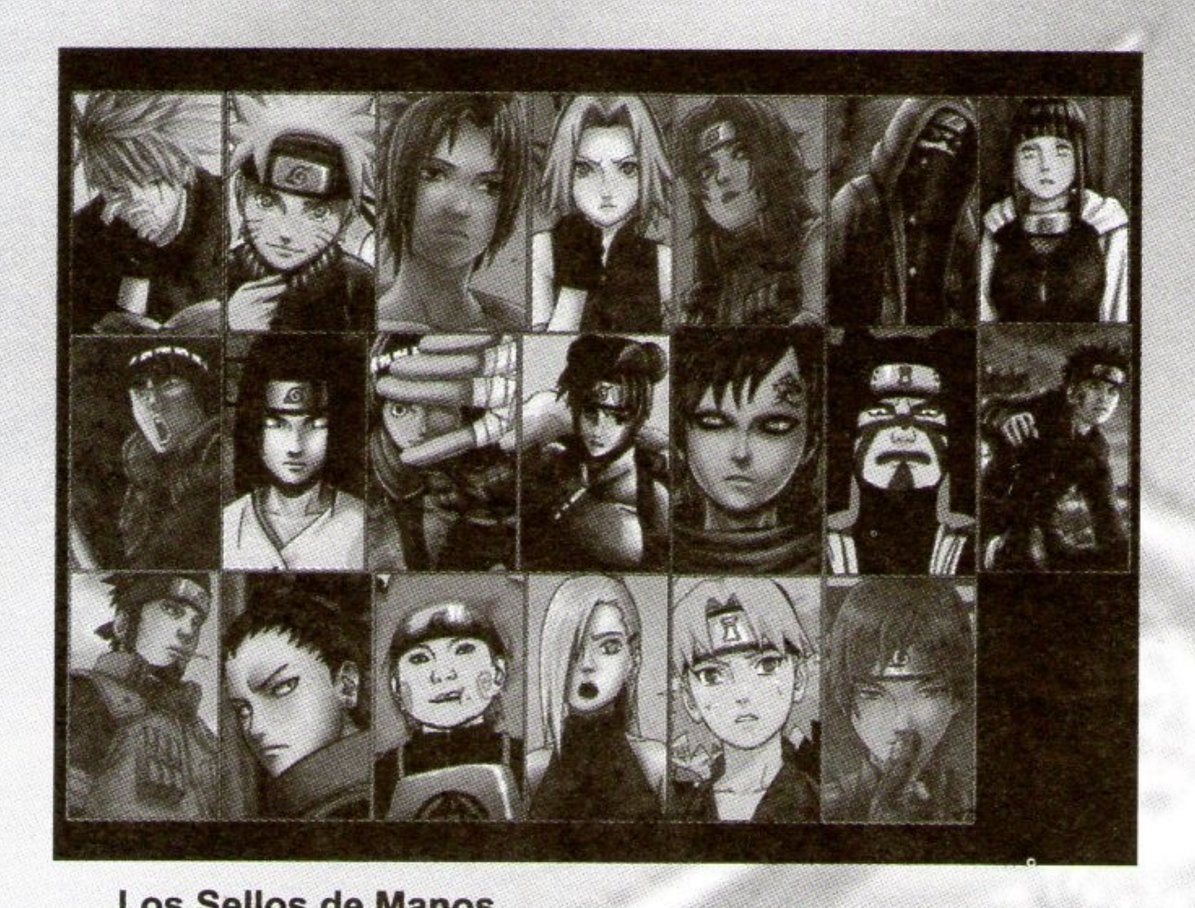
La verdad no es algo tan complicado, incluso se puede decir que es un tema simple, siempre y cuando se conozcan unos datos básicos, para no alargan tanto la introducción mejor paso a explicar algunas de las cosas que se deben conocer para comprender mejor como funcionan los jutsus.

El Chakra su Forma y su Naturaleza

El chakra es la energía utilizada para realizar los jutsus, el chakra es creado al unir la energía física (shintai enerugī) y la energía espiritual (seishin enerugī) de un individuo mediante le moldeado del chakra. El Keijō Henka (Manipulación de la forma) es una forma de manipulación del chakra que se utiliza para darle forma especifica a un jutsu, definiendo así su alcance y poder destructivo, un ejemplo es el Rasengan. Para realizar los jutsus de elementos se utiliza el Seishitsu Henka (Manipulación de la naturaleza) para crear un chakra elemental, existen 5 tipos de chakra elemental (rayo, agua, tierra, viento, fuego) y normalmente una persona posee solamente un tipo, aunque hay quienes tienen más de uno, sin importar que tipo de chakra tenga uno puede realizar cualquier jutsu (de cualquier elemento) de nivel básico, pero puede alcanzar niveles avanzados al realizar jutsus de su elemento dominante, un ejemplo es el Chidori (elemento rayo). Se puede unir ambos tipos de manipulación para crear una técnica aun mas poderosa, pero esto es muy difícil y requiere mucho chakra y habilidad para la manipulación, pero si se logra hacer el jutsu resultante tendrá un gran poder destructivo como el Rasen shuriken y el Chidori Eisō.

NARUTOMANIA

Sin lugar a dudas Naruto tiene muchos fans, asi como muchos detractores, pero lo que no se le puede negar es la importancia que ha tomado la historia de Kishimoto en Japón (la shonen) y los margenes de ventas lo respaldan hasta la fecha.



Los Sellos de Manos

Sirven para canalizar y manipular el chakra ai momento de realizar algún jutsu, son 12 sellos distintos y representan a los 12 animales del zodiaco chino, el orden y la cantidad de sellos que se necesiten dependen de la dificultad de la técnica a emplearse y del nivel de especialización del ninja, si es un novato seguramente necesitara realizar todos los sellos que la técnica requiera, pero mientras mas experiencia en el jutsu tenga menor será la necesidad de completar la secuencia, las posiciones de manos son fundamentales para el genjutsu y ninjutsu, mas no para el taijutsu porque no requiere de la manipulación del chakra.

Ninjutsu

Como su nombre lo dice son las técnicas del ninja o estilo ninja, es un sistema de combate mixto que abarca no solo su estilo marcial sino que también las habilidades de espionaje y de engaño de los ninjas, cabe recordar que los ninjas eran algo así como agentes secretos expertos en infiltración y recolección de información, por lo que debían poseer gran habilidad de camuflaje y disfraz, además de conocimientos médicos (curación y pociones), todos estos elemento y habilidades mezcladas con las enseñanzas se estrategias bélicas, así como una doctrina sobre como se debe llevar una vida digna (al estilo ninja claro esta) forman el ninjutsu, que mas que un estilo marcial era la filosofía del ninja (algo así como el bushido del samurai), recuerden la frase favorita de Naruto "este es mi camino ninja". En la serie de Naruto se le llama ninjutsu a las técnicas físicas que utilicen manipulación chakra.

Genjutsu

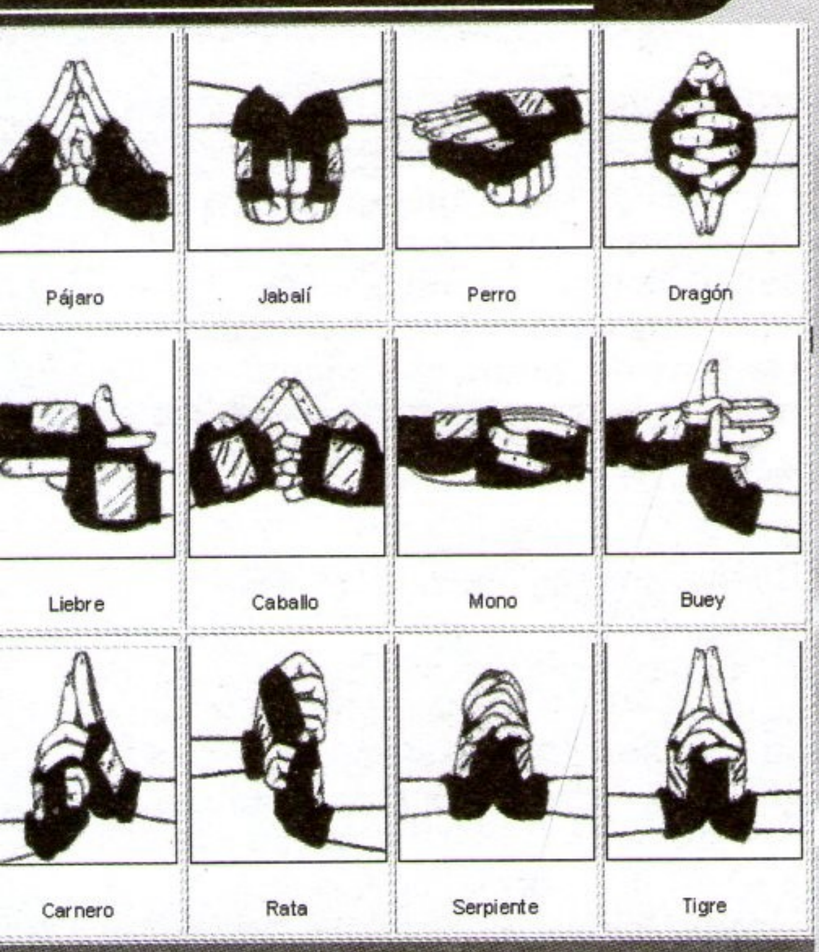
Es una técnica especial con la que se crean ilusiones para engañar al enemigo, para hacer esto se utiliza el chakra que ataca el sistema nervioso y crea una falsa realidad al engañar los 5 sentidos del oponente, usar el genjutsu requiere de habilidad mental por lo que aquellos con mayor inteligencia pueden crear mejores ilusiones ya que prestan mayor atención a los detalles, para crear su versión del genjutsu Kishimoto seguramente se baso en los mitos que envuelven las historias de los ninjas, en las cuales se cuenta que los ninjas eran maestros de las ilusiones, con las que podían engañas fácilmente a sus victimas, se sabe que las ilusiones no eran mas que muy buenos trucos realizados por los ninjas, pero en la serie de Naruto el genjutsu es una técnica real que afecta la percepción de la realidad.

Taijutsu

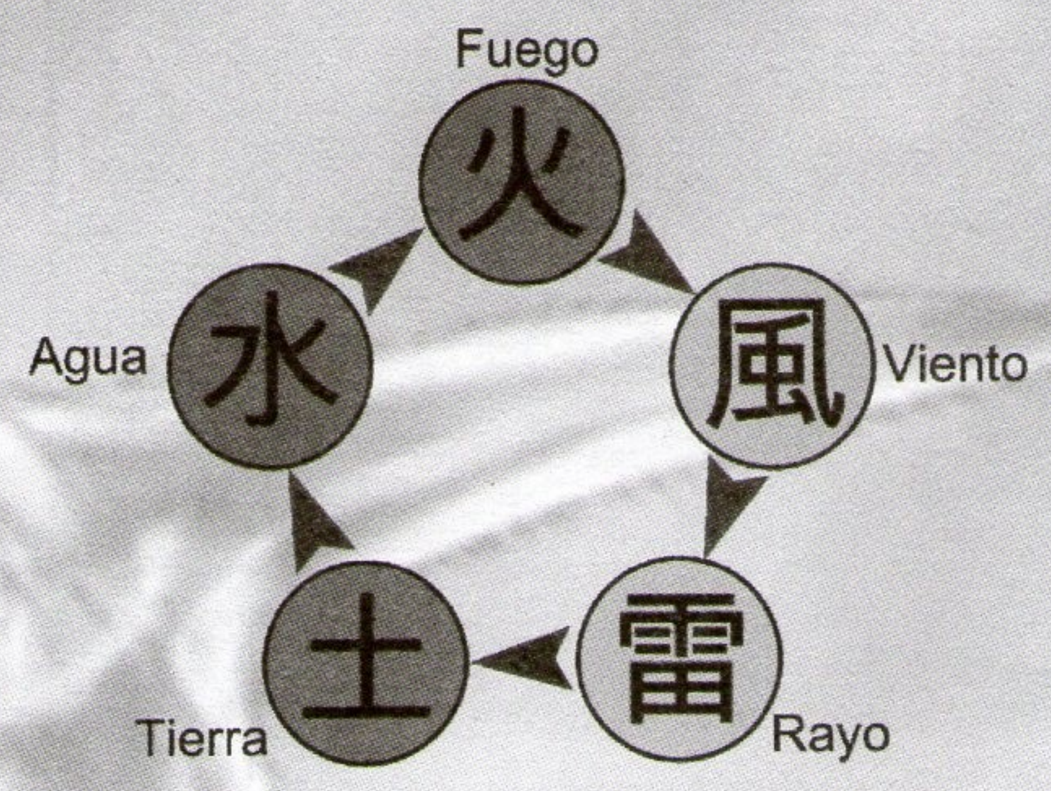
Es la técnica de combate desarmado, es decir el arte marcial desarrollado por los ninjas que solo utiliza las partes de su propio cuerpo para atacar o defenderse, mezcla movimientos y golpes de rotura de huesos que es conocido como Koppojutsu y los ataques a puntos sensibles o vitales también llamado Koshijutsu, en la serie el taijutsu puede ser utilizado también junto con el chakra, ya sea para aumentar la fuerza y poder destructivo del ataque (como lo hace Rock Lee) o también para causar daño interno al inyectar el chakra en el cuerpo del oponente y además de mejorar las defensas (como lo hacen los Hyuga).

Kekkei Genkai o Línea Sucesoria

Son habilidades genéticas superiores que pasan de padres a hijos en un respectivo linaje dentro de su clan, no todos los miembros del clan poseen el Kekkei Genkai , pero las familias más importantes generalmente cuidan mucho su linaje para poder conservar el legado. Las técnicas que se realizan gracias al Kekkei Genkai no pueden ser copiadas por otros ninjas (ni siquiera con el sharingan) debido al factor genético, a menos claro que se pase por un proceso de mejora genética con transplantes de órganos incluido (como Kakashi), las habilidades otorgadas por este factor genético pueden ser muy distintos uno de otros, dependiendo del clan el portador puede utilizar elementos nuevos uniendo dos básicos (como agua y viento para crear el elemento hielo usado por el clan de Haku), o bien podría modificar su propio cuerpo por completo o solo en alguna parte (como el sharingan de los Uchiha o los huesos del clan Kaguya).
Las técnicas de línea sucesoria suelen utilizar gran cantidad de chakra, por suerte la mejora genética incluye una capacidad superior de chakra a los portadores, permitiéndoles utilizarlo sin mucho problema, es debido a esto que los clanes con Kekkei Genkai son tan respetados y temidos.



Estas son las diferentes formas de las posiciones de las manos que conforman el zodiaco chino



***Dōjutsu* es una especialización dentro del ninjutsus y consiste en técnicas oculares que pueden ver a través de los jutsus, normalmente suelen ser Kekkei Genkai como el sharingan y el byakugan.**

Kin jutsu* o *Técnicas Prohibidas

Como su nombre lo dice son jutsus de gran dificultad y poder que fueron prohibidas, debido a que generalmente son tan difíciles o requieren tanto chakra que suelen poner al ninja que lo use en una posición desfavorable, no porque la técnica sea inferior, sino que lo deja vulnerable debido al tiempo que demora o muy débil por todo el chapar que gasta, por las dificultades que tienen para realizarse son muy pocos los que logran hacerlas bien pero quien lo logra suele hacerse de la ventaja en el combate, por eso se decidió prohibirlas para evitar que los ninjas mueran intentado o fallando al hacerlas. En otros casos algunos jutsus se prohibieron por ser tabú, como el jutsu de resurrección de Orochimaru.

Senjutsu* o *Técnicas Sage

Son las técnicas de estilo ermitaño y consisten en aumentar la potencia y efectividad de los jutsus normales (funcionan para todos los jutsus) utilizando la energía natural (la energía que rodea todas las cosas), es decir que aparte del chakra se usa energía que se absorbe del entorno fusionándolos para crear un poder mayor, es el estilo que usa Jiraya en su modo ermitaño y que luego aprende Naruto.

Algunos Jutsus

Bueno, ahora que ya conocemos lo básico nos toca ver algunos de los jutsus que se ven en la serie, para saber cuanto entendemos ahora.

***Henge no Jutsu* (Transformación) es una técnica básica de ninja en la cual se cambia la apariencia del usuario, generalmente se usa esta técnica para espionaje e infiltración, esta basada en la maestría del disfraz que poseían los ninjas. Se usa el sello de la cabra.**

***Bunshin no Jutsu* (Multiplicación) consiste en crear copias de uno mismo para distraer al enemigo, también es una técnica básica puesto que las copias son solo ilusiones. Se utiliza la siguiente secuencia de sellos cabra-serpiente-tigre.**

***Kawarimi no Jutsu* (Técnica del cambiazo) es otro jutsu básico que consiste en remplazarse a uno mismo con algún objeto, suele ser usada para poder esquivar ataques a su vez que engaña al contrincante y lo deja vulnerable.**

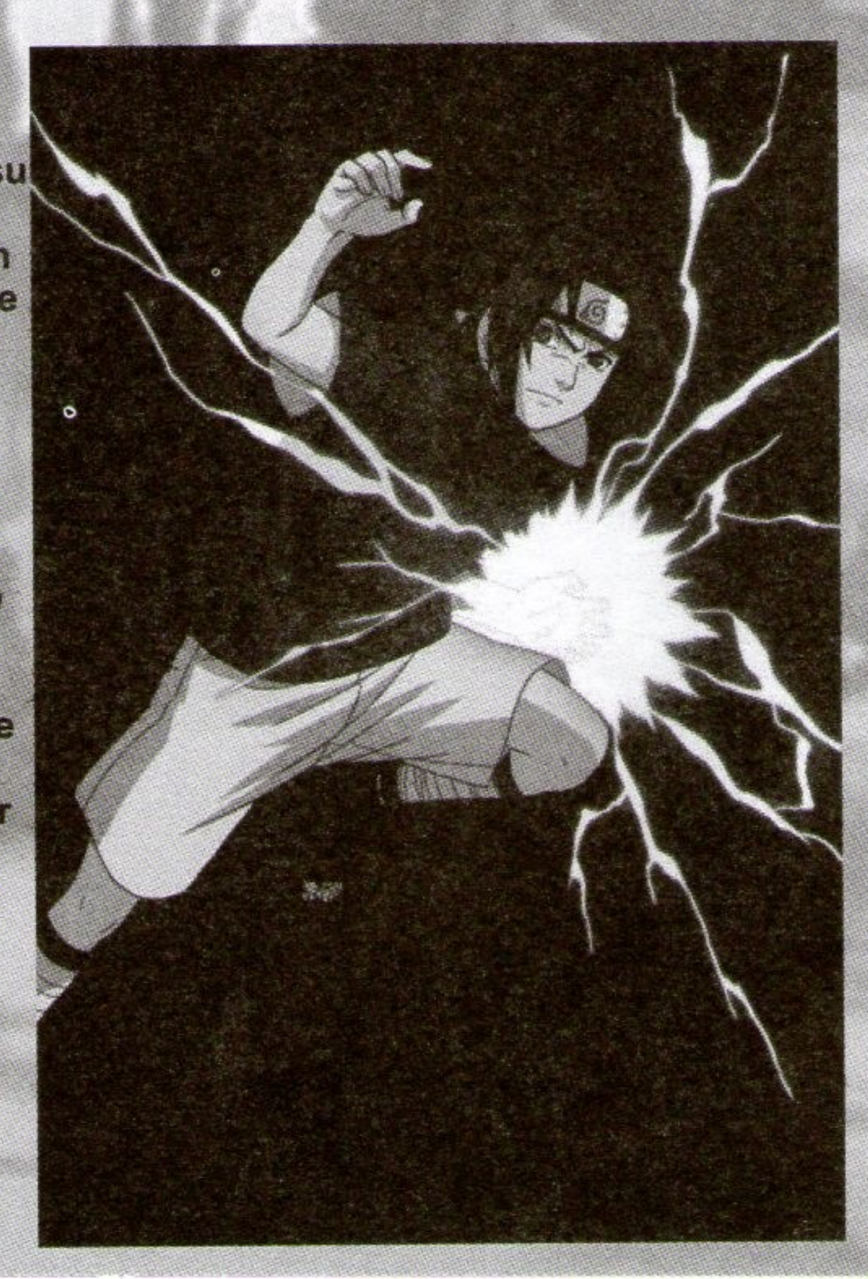
***Chidori* (Mil aves) es una técnica que acumula gran cantidad de chakra en una mano y luego usa la manipulación natural del chakra para trasformarla en electricidad. Requiere la secuencia siguiente de sellos buey-conejo-mono.**

***Chidori Eisō* (Lanza de mil aves) es una variante del chidori, que usa Keijō Henka para transformar el chidori en una lanza que puede alcanzar los 5 metros, es una técnica avanzada ya que utiliza Keijō Henka y Seishitsu Henka a la vez.**

***Kuchiyose no Jutsu* (Técnica de invocación) consiste en invocar alguna cosa o ser vivo de cualquier lugar que se encuentre al lugar de donde es invocado, existen varios tipos de jutsu para invocar pero el mas común es el de invocación de bestias místicas como la que usa Jiraya para invocar a sus sapos, para realizar esta técnica se debe firmar un contrato previo con la bestia mística. La secuencia de sellos es la siguiente gallo-caballo-mono-tigre.**

***Rasengan* (Bola Espiral) es una técnica de manipulación de la forma, y consiste en crear un flujo circular de chakra que tenga forma de esfera lo cual multiplica por mucho el poder de ataque, fue creada por el cuarto Hokage y luego aprendía por Jiraya quien se lo enseño a Naruto y este a su vez se lo enseño a Konohamaru, además fue copiada por el sharingan de Kakashi, es una técnica avanzada debido a su dificultad.**

***Rasen Shuriken* (*Shuriken* Espiral) versión mejorada del rasengan, que utiliza Keijō Henka y Seishitsu Henka a la vez para crear un gran shuriken de chakra elemental de viento, esta técnica tiene un gran poder destructivo y básicamente consiste en millones de agujas de aire que desgarran el cuerpo del enemigo a nivel celular, es un jutsu de nivel avanzado que requiere de gran cantidad de chakra, además de ser difícil de controlar porque puede incluso dañar al usuario de esta.**



Kagemane no Jutsu (Técnica de imitación de sombras) es un jutsu que utiliza las sombras para tomar el control del cuerpo del enemigo, obligándolo a realizar los mismos movimientos que el usuario del jutsu, en si misma la técnica no tiene poder ofensivo pero si se utiliza con una buena estrategia de soporte puede ser muy útil.
Kage Kubi Shibari no Jutsu (Estrangulación de sombras) es una variante de Kagemane no Jutsu, en esta versión la sobra puede atacar al enemigo y estrangularlo, para realizase bien primero se debe atrapar al oponente con el Kagemane no Jutsu.

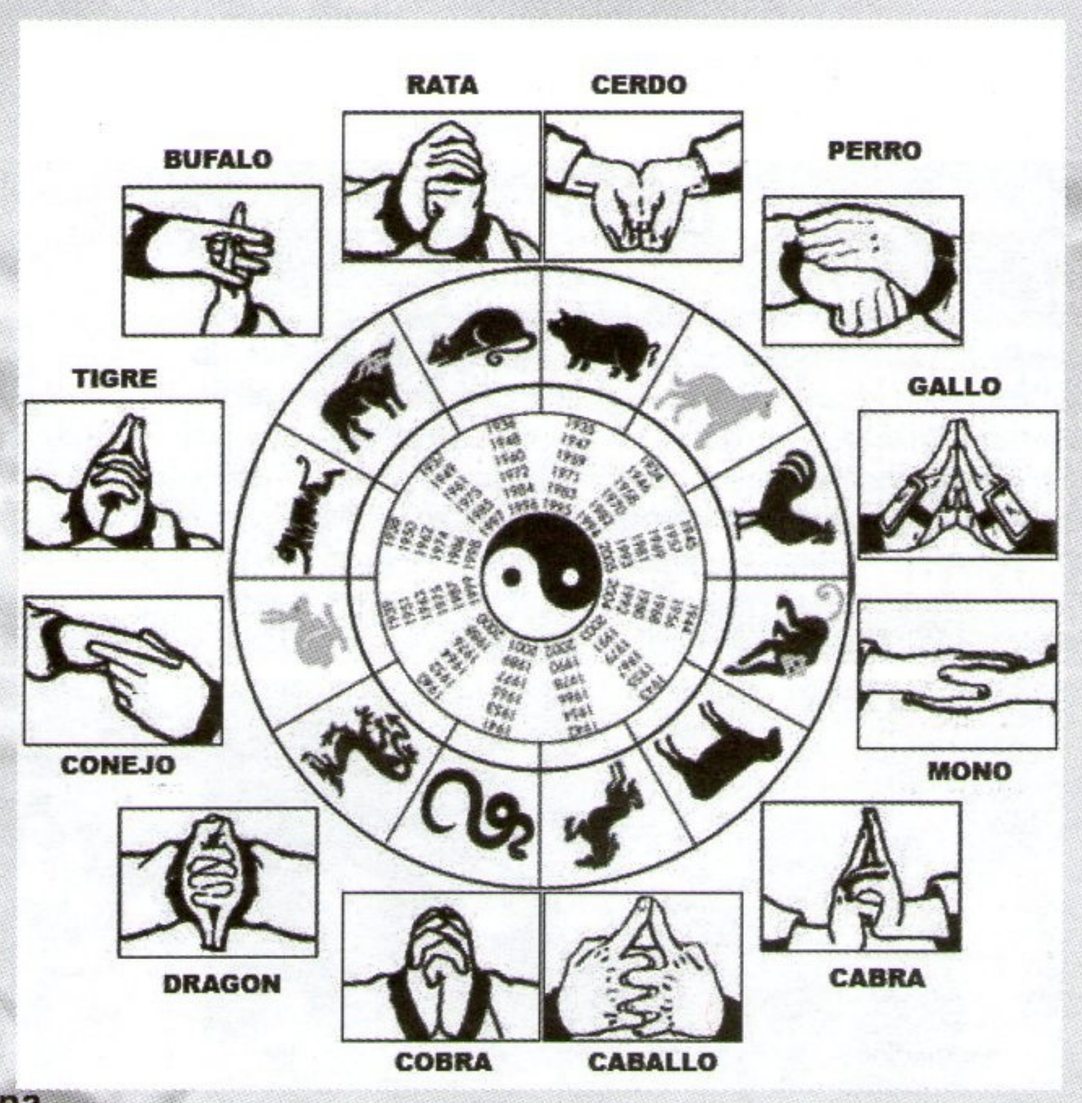
Kage Bunshin no jutsu (Replicas de sombra) es un Kin jutsu el cual consiste en crear replicas sólidas y consiente de uno mismo, para hacerlo se debe distribuir el chakra en partes iguales tanto en el usuario como en la copia, debido a esto el poder del usuario se reduce a la mitad, solo pueden usar esta técnica quienes poseen gran cantidad de chakra, Naruto puede usarlo tan fácilmente porque el Kyubi le proporciona chakra ilimitado. Un dato importante es que las replicas pueden pasar experiencia al usuario al momento de finalizar la técnica, lo cual lo hace perfecto para el entrenamiento acelerado de Naruto.

Fushi Tensei es otro kin jutsu creado por Orochimaru y consiste en transferir el alma del usuario de su cuerpo a otro, permitiéndole vivir usando el cuerpo de otro, Orochimaru lo usa para vivir eternamente, pero debe cambiar de cuerpo constantemente, aunque solo puede volver a usarla después de un lapso de 3 años, es un jutsu de nivel muy avanzado catalogado de rango S.

Mizu Bunshin no Jutsu (Replica de agua) consiste en crear copias sólidas del usuario utilizando para eso el agua, es similar a kage bunshin no jutsu con la diferencia de que es del elemento agua y que el alcance de las copias no es muy largo ya que el usuario debe estar cerca de las copias o estas volverán a ser agua. Se usa el sello del tigre.

Sharingan (Pupila Giratoria) es un Kekkei Genkai del clan Uchiha el cual consiste en una mejora genética de origen ocular mejor dicho un Dōjutsu, el sharingan permite al usuario ver mas haya de lo evidente (a lo espada del augurio de Leon-O), lo cual resulta muy útil para ver a través de los jutsus, permitiendo copiar los ninjutsus y taijutsus así como inmunidad ante los genjutsus.

Mangekyō Sharingan (Pupila Giratoria Caleidoscopio) es una versión mejorada del sharingan a la cual se puede acceder luego de lograr ciertos requerimientos, permite



una
evolución en el manejo del sharingan y hace fácil el poder crear genjutsus de muy alto nivel con solo contacto visual, además viene con aditamentos especiales, puesto que permite invocar el amateratsu y a Susano. Actualmente se sabe que puede crear dimensiones, romper la continuidad del tiempo espacio y alterar la realidad (esto trae como consecuencia directa la creación de multi-versos), si preparada café seria la herramienta perfecta.

Tsukuyomi (Dios de la luna) es la habilidad de crear genjutsus muy poderosos con solo el contacto visual, es una habilidad que nace al despertar el Mangekyō Sharingan. Los genjutsus son tan poderosos que incluso afectan al Dōjutsu.
Amaterasu (Dios del sol) es un fuego negro que lo consume todo y solo puede ser empleado por el portador del Mangekyō Sharingan, consume un gran cantidad de chakra y puede incluso consumir al propio usuario si no lo controla bien.

Susano (Dios del mar) es una especie de Mecha guardián gigante y esquelético cubierto por flamas ardientes y que protege a su señor e incluso lucha por el, solo puede ser invocado por el usuario del Mangekyō Sharingan y suele ser de gran Tamaño, pero también se ha visto que se le puede invocar por pares para proteger al usuario.

Byakugan (Ojo blanco) es también un Dōjutsu que permite al usuario ver en un radio de casi 360 grados, además de poseer la habilidad de ver claramente a grandes distancias, y lo más importante permite ver también el flujo del chakra en el cuerpo y jutsus del enemigo, permitiéndole neutralizarlo a través del jūken. Es también un Kekkei Genkai que se manifiesta desde el nacimiento y que puede ser activado a voluntad, el poder de byakugan depende del nivel del propio usuario.

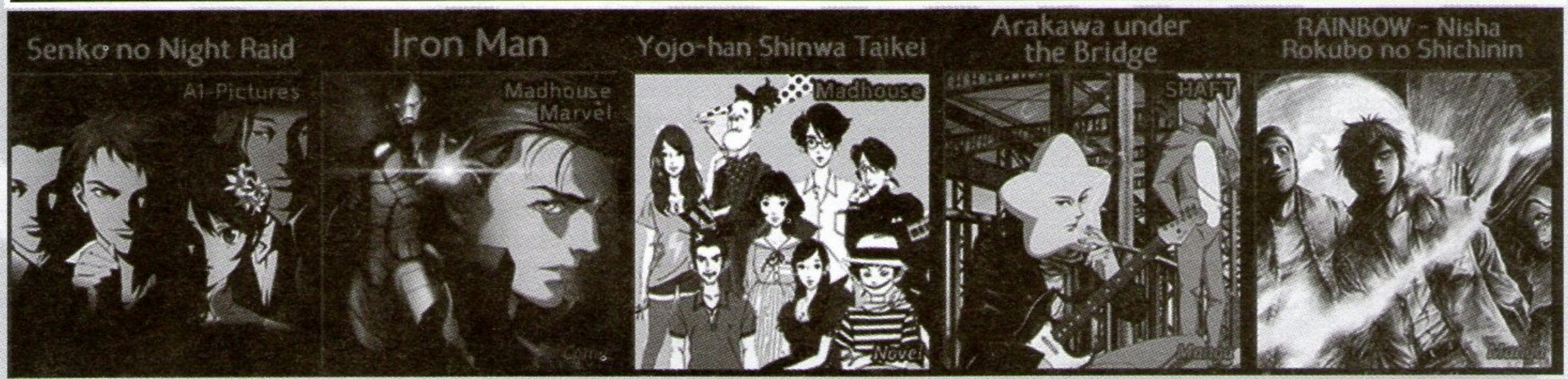
Jūken (Puño suave) es un taijutsu del clan Hyuga y consiste en usar su Kekkei Genkai (byakugan) para ver el flujo de chakra en el cuerpo o jutsu del oponente y luego usar la habilidad de expeler chakra por la piel (también es parte de su Kekkei Genkai) para inyectarlo en el torrente de chakra para causar daño interno o neutralizar el flujo del chakra evitando así que el enemigo pueda usar jutsu alguno. Existen varias formas de usar del ju ken y suelen depender de la intención del usuario de defenderse o atacar, para lo cual se usan técnicas propias del clan Hyuga.

NOVEDADES

PRIMAVERA - 2010

Los cerezos mecen sus hojas al ritmo del calido viento que acaricia el recién imprimido panfleto de estrenos...

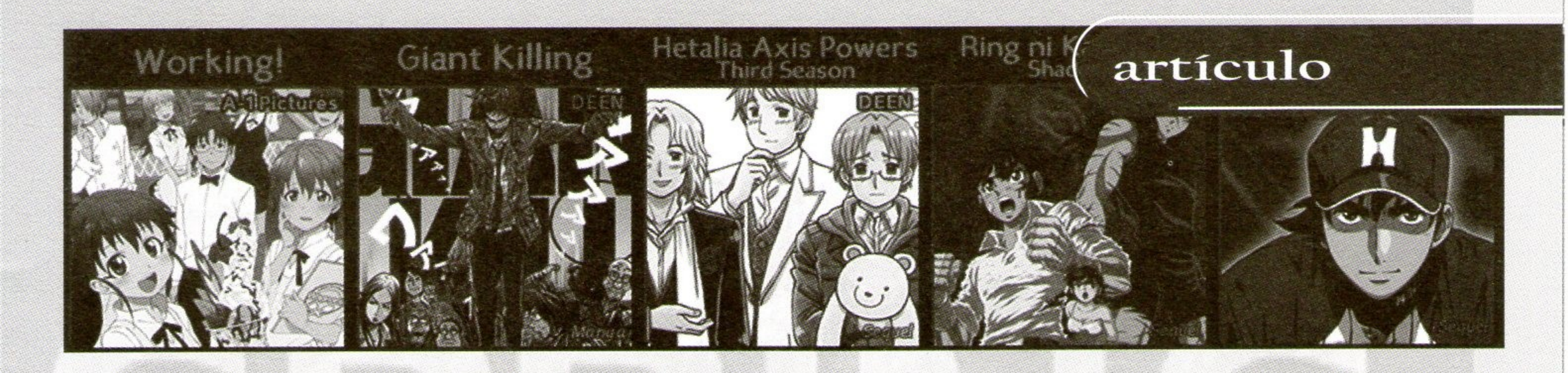
Pues si, para mi la sección de estrenos es poesía, sea una concepción utópica u semejante a la ruina de Chernovil; todo tiene un punto entre lo que consideraríamos bueno y malo, sea o no algo absoluto según la perspectiva de Uds, mis comensales ya que la mesa está servida para el deleite de los próximos títulos de temporada.
La calidad en la mesa ha aumentado considerablemente desde la temporada pasada (Ladies vs Buttlers, Seikon no Qwaser, Omamori Himari, Dance in the....tantos títulos que expresan solamente una cosa monótona y fetichista) y veremos que algunos directores con una fuerte influencia en el mercado actual hacen de las suyas nuevamente, el seinen se impone de la mano de MadHouse y su casta conformada por un staff de primera mano, secuelas de series y pequeños gigantes que pueden dar sorpresas en una de las temporadas más importantes del año saturadas de series, Ovas y películas a estrenarse, aquí una breve guía de los títulos:



Tv Series	//	Estudios de animación
Senko no night Raid	//	A-1 Pictures INC.
IronMan	//	MadHouse y Marvel Studios
Yojo-han Shinwa Taikei	//	MadHouse
Arakawa Ander the Bridge	//	SHAFT
Rainbow- Nisha Rokubo no Shinchinin	//	MadHouse
House of Five Leaves	//	Manglobe
Heroman	//	BONES
Ookiku Furikabutte: Natsu no Taikai-hen	//	A-1 Pictures INC.
Angel Beats!	//	P.A. Works
MAJOR: 6ta Temporada	//	Synergy S.P.
Ichiban Ushiro no dai Maou	//	Artland
Working!	//	A-1 Pictures INC.
Giant Killing	//	DEEN
Hetalia Axis Powers: 3ra Temporada	//	DEEN
Ring ni Kakero Shadow	//	TOEI
B Gata H kei	//	Hal Film Marker
Kaicho Wa Maid-sama	//	J.C. Staff
Hokuouki: Shinsengumi Kitan	//	DEEN
Uragiri no boku no namae wo shitte iru	//	J.C. Staff
D.C. (Da Capo) EXT	//	FEEL
K-ON!	//	Kyoto Animation
Mayoi Neko Overun!	//	A.I.C
Kiss x SIS	//	FEEL
Ikkitousen: Xtreme Xecutor	//	T.N.K
Shin Koihime Musou: Otome Tairan	//	Dogakobo
Yutori-chan	//	ACTAS
SUPER DEFORMER Gundam Sangokuden	//	Sunrise

Ovas:

Black*Rock Shooter	//	Ordet
Kidô Senshi Gundam Unicorn	//	Sunrise
Haiyoru! nyaru-ani	//	D.L.E INC
One Piece	//	TOEI
Votoms Phantom Arc-Episodio 1	//	
Sunrise		
Umi monogatari	//	ZEXCS
Ai no Kusabi	//	A.I.C.
G.A. Special	//	A.I.C. PLUS
Nodame Cantabile	//	J.C. Staff
Super Street Fighter IV	//	Gonzo
Tales of Symphonia: Thetie-alla Chapter	//	Ufotable



Abreviando palabras, un GUAU! describiría perfectamente aquella cantidad de títulos pronto a su estreno, cabe mencionar que la serie Working! fue la primera en inaugurar la temporada con su primer episodio piloto (o mejor dicho borrador, ya que falto limar algunas secuencias de animación) y las muchas de las ovas mencionadas se estrenan entre las fechas 12 de marzo y finales de abril. Para cortar ansias (ya que mi otaku interno es demasiado insistente) haré una pequeña mención de algunas de las series que tenga más información a la mano, claro está que me declaró fan de toda producción que tenga algo bonito, bueno o exuberante que mostrar a la hora de la verdad, sea más allá del ámbito conocido como moda.

Senko no night Raid:

Un producto original, creado bajo las manos novatas de la niña de papá el grupo de trabajo de Anime no Chikara (ya que Sony es su responsable a cargo) perteneciente a A-1 Pictures. Ya como experiencia el proyecto Chikara nació por parte de la TV Tokio para dar oportunidades a los diferentes compositores (staff) en proyectos animados para que expandan su campo y conocimientos solo con la premisa de entregar buenas composiciones y obras de un contenido P.G.
Al menos, eso se creía hasta ver los episodios de So*ra*wo*no*to dirigida por Mamoru Kanbe. Ahora el testimonio es pasado a Jun Matsumoto, quien ha dirigido anteriormente la adaptación de la franquicia PERSONA, que es considerado como un producto alterno al universo MEGATEN, y por otros más extremistas, como algo inexistente como lo es la animación de Devil may Cry (si lo han visto, los han engañado). Solo el tiempo y los episodios de está nueva serie de TV producirán futuros comentarios, sean positivos o destructivos.
Para hacer gala de está producción, encontraremos a Taro Hakase como compositor del OST, quien anteriormente hizo lo mismo para la mítica Space Symphonic Poem Maetel ~Galaxy Express 999 Side Story~.

Yojo-han Shinwa Taikei:

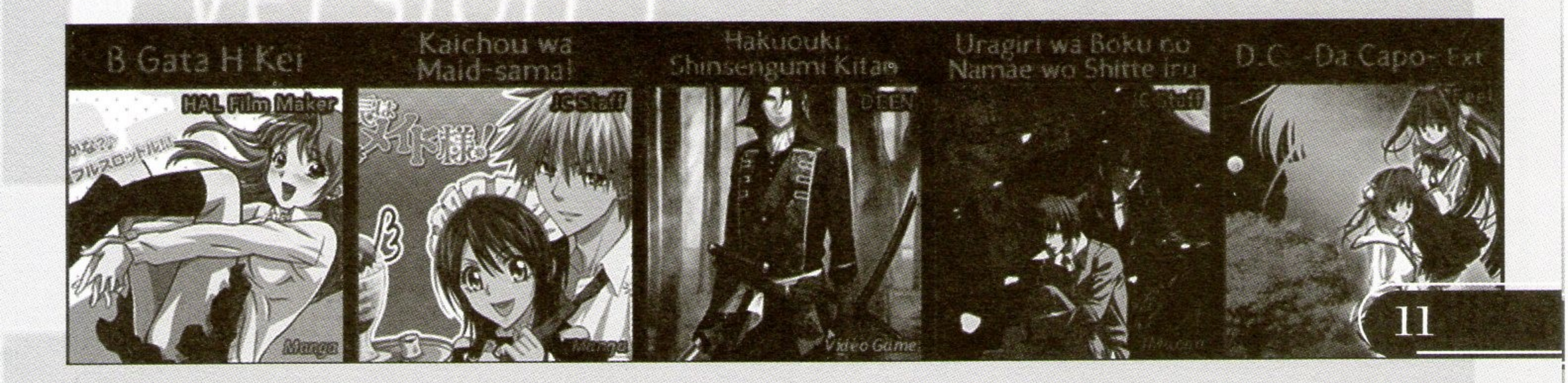
MadHouse le da nuevamente luz verde al maestro de los cócteles audio-visuales, Yuasa. Quien para está temporada traerá consigo una de esas nuevas rarezas en la animación, curiosamente el adaptará una novela ligera bajo su tutela, algo realmente nuevo ya que siempre se caracterizaba por su conceptos e historias originales, o por lo menos desde su adaptación de Mind Game (manga) ninguna obra disfrutaba de tal placer.

Yoho-han nos cuenta sobre un anónimo personaje, adulto por su descripción y características a la hora de contarnos como le fue en su universidad, una introspección y pasajes de su vida del cual se arrepiente no haber tomado ni corrido los riesgos de muchas situaciones, donde él siempre huía de sus problemas dándole la espalda a muchos.
Yuasa nuevamente hará hincapié en el conciente humano para hacer una sátira narración sobre los defectos humanos, como lo hizo anteriormente en KAIBA.

Rainbow- Nisha Rokubo no Shinchinin:

Basado en el manga seinen de George Abe bajo los gráficos de Masasumi Kikizaki. MadHouse nuevamente hará la cruda descripción de unos jóvenes delincuentes que fueron apresados por vandalismo, érase una época donde Japón sufría duramente la ruina de la segunda guerra mundial. Estos fueron llevados a un reformatorio donde tendrían que lidiar duramente con los demás enclaustrados aprendiendo las mañas y habilidades suficientes para sobrevivir en lo que ellos consideran el infierno.

De una narración que podría considerarse auto-biográfica, se sabe que parte de la vida de Abe es plasmada en su obra, pero no se sabe cuanto de ello es influenciado por hechos reales.
El Staff a cargo es de la línea casta de MadHouse, donde la figura más representativa de ellos Hideo Takayashiki, quien tiene la experiencia en producciones de está índole como Kaiji y Akagi en sus respectivos guiones y supervisando el proyecto.
En el Cast, el retorno de la emblemática Megumi Hayashibara hará su papel como la narradora de estos acontecimientos, Keiji Fujiwara (Ladd Russo en Baccano!, Maes Hughs en FMA Tv). como uno de los atormentados jóvenes del recinto y muchos actores de películas live-actions quienes participarán en está producción.



En el Cast, el retorno de la emblemática Megumi Hayashibara hará su papel como la narradora de estos acontecimientos, Keiji Fujiwara (Ladd Russo en Baccano!, Maes Hughs en FMA Tv). como uno de los atormentados jóvenes del recinto y muchos actores de películas live-actions quienes participarán en está producción.

Heroman

Bones cuando quiere mostrar algo nuevo, lo hace. Y está vez bajo la mano de obra americana de Marvel Inc. adaptará una historia a la usanza occidental. Cabe mencionar que está no es la primera vez que este estudio hace algo parecido, ya en el 2008 Bonen no Xam'D (Los recuerdos perdidos de Xamdou) hizo algo similar al usarse el canal de PS (Play Station) para transmitir en E.E.U.U la primicia de aquel proyecto, además que los elementos y parte del desarrollo marcaba claramente una occidentalización en el estilo, pero ello no fue impedimento para que la serie brillara como muchas otras de este estudio, como lo fueron FMA, Darker than Black, RahXephon.

Joey, americano de nacimiento, es un niño que siempre ha soñado con ser un héroe aunque sea por una vez, a pesar de que es un huérfano que vive al cuidado de su abuela ello no ha sido impedimento por soñar tan grande meta. Cuando el observa en la televisión un juguete con motivo de figura de acción, el quiere poseerlo para así satisfacer su imaginación, dado el tiempo el adquiere uno pero cuando se propone a armarlo unos abusones de su escuela agarran su posesión y lo rompen sin ningún remordimiento. Llegado a su casa, él lo repara en un intento de darle nuevamente "vida", cuando termina con aquella tarea el robot le agradece, proporcionándole un susto de muerte. El estudio pone sus cartas sobre la mesa, poniendo a Hitoshi Nanba a la cabeza del proyecto, una desición sabia si es que quieren hacer de la serie una resolución de acción sin mucho dialogo de por medio, solo cabe esperar el primer episodio para ver si el resultado es positivo.

Ookiku Furikabutte: Natsu no Taikai-hen

No muchas palabras merece Ookiku como un anime, ya que en verdad fácilmente podría pasar como una composición de hechos reales sobre un equipo de Baseball. A-1 Pictures nuevamente da está feliz noticia de hacer la secuela del ganador premio Tezuka Osamu Cultural en el año 2006.
Distribuido en nuestras tierras bajo el nombre de Big Windup!, la página oficial dio a conocer la noticia por el mes de enero quienes anunciaban el regreso de todo el staff y cast que dio vida a una de las mejores series deportivas del 2007, que como dicta el nombre será la premier de la liga de verano.

Angel Beats!

Jun Maeda nuevamente nos ofrece un ejercicio de animación...de acción?. Pues si, el creador de esas dramáticas (y trágicas) historias que en algún momento se hicieron animación por KyoAni, hablo por supuesto de AIR y CLANNAD, intempestivamente en el 2009 anuncio su interés de hacer un proyecto fuera de su casa de creación Key Visual Art's.
Está nueva producción nos aleja un poco de las ideas anteriormente empleadas por el susodicho, pero mantiene muy bien su estilo "vivencial" y comedia colegial que al parecer el escenario será una transición entre un purgatorio para aquellas almas que en algún momento se sublevaron contra ese ser omnipotente que rige nuestros destinos, y claramente no hablo del espagueti volador.

Al menos los trailers nos enseñan a valorar la mano de obra de P.A. WORKS, el estudio de animación encargado de dar vida a la serie y los diseños de Na Ga, aunque son muy similares a los usados por KyoAni mantienen un leve toque distintivo. Entre las figuras más distintivas del proyecto encontramos a Seiji Kishi, director de la antigua producción de GONZO que llevaba el mote "oh me rompe las costillas de risa…masa-san", Seto no Hanayome y su semejante en comedia, Tentai Senshi Sunred. ¿Las virtudes de dirigir excelentes comedias servirá para que Angel Beasts! brille como debe? Personalmente tengo fe en la experiencia del director y la mano de obra de P.A para una decente entrega, al menos no pecará de homogénea entre la comparación Air-Kanon-CLANNAD que inevitablemente KyoAni ha proporcionado a sus fans.

House of Five Leaves

Manglobe vuelve a la carga con un proyecto basado en un manga Jidaigeki (manga basado en el espacio-tiempo de la era EDO comprendida entre 1603 al 1868). Aunque nuevamente no se sabe nada de la mente maestra de este estudio, Shinichiro Watanabe, el encargado de la serialización y cabeza de producción es Tomomi Mochizuki, director de Kimagure Orange Road (TV y películas), Twin Spica y toda la franquicia de Dirty Pair Flash, con una experiencia que cruza las fronteras del drama juvenil, la comedia y la fantasía, Manglobe debe mantener en alto el nombre y la fama que Watanabe alguna vez expuso la exótica Samurai Champloo, ya que las pruebas más fehacientes del declive del estudio es la cancelación de Seiken no BlackSmith a mitad de temporada (del planteamiento original de 24 episodios a tan solo 12)
La historia narra sobre kitsu Masanosuke es un samurai sin blasón ni señor, poseedor de una gran habilidad con la espada el cual hace contraste con su ingenuidad, está ultima característica es su propia ruina, ya que ningún amo soportaba tal defecto humano. Desesperado, y sin ningún centavo, llega donde el destino le tenía preparado, una compañía de maleantes y gente de mal vivir llamados " "Five Leaves", donde Adachi, el líder de la banda, de buen semblante le ofrece trabajo bajo camuflaje de guardaespaldas, siendo Masa un malhechor más de aquella compañía, que con el pasar del tiempo, aprende del libertinaje y la buena vida que le proporciona aquello.

La propuesta es exquisita, solo queda esperar el estreno del primer episodio.

House of Five Leaves

Manglobe vuelve a la carga con un proyecto basado en un manga Jidaigeki (manga basado en el espacio-tiempo de la era EDO comprendida entre 1603 al 1868). Aunque nuevamente no se sabe nada de la mente maestra de este estudio, Shinichiro Watanabe, el encargado de la serialización y cabeza de producción es Tomomi Mochizuki, director de Kimagure Orange Road (TV y películas), Twin Spica y toda la franquicia de Dirty Pair Flash, con una experiencia que cruza las fronteras del drama juvenil, la comedia y la fantasía, Manglobe debe mantener en alto el nombre y la fama que Watanabe alguna vez expuso la exótica Samurai Champloo, ya que las pruebas más fehacientes del declive del estudio es la cancelación de Seiken no BlackSmith a mitad de temporada (del planteamiento original de 24 episodios a tan solo 12)
La historia narra sobre kitsu Masanosuke es un samurai sin blasón ni señor, poseedor de una gran habilidad con la espada el cual hace contraste con su ingenuidad, está ultima característica es su propia ruina, ya que ningún amo soportaba tal defecto humano. Desesperado, y sin ningún centavo, llega donde el destino le tenía preparado, una compañía de maleantes y gente de mal vivir llamados " "Five Leaves", donde Adachi, el líder de la banda, de buen semblante le ofrece trabajo bajo camuflaje de guardaespaldas, siendo Masa un malhechor más de aquella compañía, que con el pasar del tiempo, aprende del libertinaje y la buena vida que le proporciona aquello.

La propuesta es exquisita, solo queda esperar el estreno del primer episodio.

Black*Rock Shooter

Basado en uno de las más famosos PV del sistema Vocaloid, el estudio Ordet arriesgará su futuro al dar vida al proyecto que decidirá su futuro como compañía de animación, siendo este su primer proyecto independiente.
Los aires de exageración se entiende claramente, pero anualmente hay muchos estudios que arriesgan su trascendencia en un mercado saturado, y Ordet se lanza a la piscina de oportunidades en algo sencillo, pero a la vez arriesgado, ya que al final los fans deciden si el producto es bueno o desechable.

A menos que, si no tuvieran en la producción a Yutaka Yamamoto, sería algo inconciso escribir sobre ello. Yamamoto se caracteriza por sus siempre coreografías de baile o movimiento a la hora del show, sea ya en Kannagi, Lucky Star y en el Hare Hare Yukai de Suzumiya Haruhi. Al menos hay la confianza en un producto tan jugoso como lo será Black*Rock cuando salga a la venta en los barrios de akihabara.

Kidô Senshi Gundam Unicorn

La Centuria Universal (U.C.) ingresa al nuevo milenio con un gigantesco pie derecho, dicho y hecho está que la primera ova estrenada vía PS por Sony, ha sido galardonada como la mejor producción Gundam de la década por lo más acérrimos fans orientales y occidentales, ya sea a la hora de respetar los antiquísimos diseños acoplados al molde y animación actual, la banda sonora digna de una marcha de guerra y revelaciones, y sobretodo, no caer en el actual pecado de los personajes de caramelo (deliciosos al ojo, pero sin ningún valor nutritivo positivo).

Una producción hecha para el ojo admirador del mecha, además que la producción de Sunrise es simplemente detallista en muchos aspectos tanto en la animación, backgrounds y la coherencia del tecnicismo a la hora de un buen enfrentamiento.
Cabe destacar que a pesar de los elogios ya mencionados, el cliché de crear un personaje y una historia acoplada para estos hechos ya es remarcada como una tendencia en estás producciones, a pesar de ello se esperá que las siguiente entrega mantenga el mismo vigor que el primer episodio: "El día del Unicornio"
Año 0096 de la UC , después del gran conflicto que decidió la desaparición del movimiento Spacenoid, Neo-Zeon, y sus activistas se disolvieran, la federación terrestre tomo el control del espacio y así empezó una falaz paz. Banagher Links, un joven estudiante se ve involucrado en lo que vendría a ser el conflicto entre estás dos facciones al momento de rescatar a una mujer de nombre Audrey Bourne, quien tiene por propósito hacer recapacitar a dueño de la fundación Vist, Cardeas, para que desista en entregar el destino del universo conocido como la Caja de Laplace, que guarda un secreto que pondría en peligro la integridad de la federación terrestre y el nuevo renacimiento de Zeon a manos de Full Frontal, quien es considerado como el segundo advenimiento de CHAR.

Hay todavía muchos más estrenos que comentar, aunque se me acaba el espacio para el artículo se que muchos ya tienen puesto el ojo en otros estrenos que no se describieron mas siempre se hará hincapié para que uds. disfruten algo fuera del gran marco que plasma la industria oriental. Abril viene con fuerza y los estudios también están ahí para atormentarnos, mi edad dicta algo que no va con mi mente, pero todos tenemos algo en que disfrutar nuestro tiempo libre, valioso y disfrutable sin quedar huérfanos de los placeres de una buena serie, así que a esperar esas fechas.

GA: Geijutsuka Art Design Class

GA: UNA CLASE DE ARTE HECHA ANIME

Estaba aburrido una noche (muy cansado para salir), no tenia nada bueno que ver, los shounen genéricos no aportaban nada interesante, las seudo comedias románticas llenas de fanservice baratos, el Moe morboso y además del descarado e innecesario ecchi que pululan en los actuales animes ya me tenían arto (aunque no lo crean), y así casi por casualidad me tope con unas siglas "G A", la verdad no me llamo mucho la atención pero después de ver un solo episodio supe que me había topado con una de esas joyitas que pocas veces son valoradas.

GA: Geijutsuka Art Design Class (Geijutsuka clase de arte y diseño) Es una serie anime de 12 episodios basados en un 4-Koma del mismo nombre publicado en 2004 por Heiwa Shuppan, el cual luego daría paso a un serial manga en el 2005 publicado por Manga Time Kirara de la editorial Hobunsha. La adaptación al anime corrió por cuenta de "AIC" (Anime Internacional Company Inc.) y el director Hiroaki Sakurai, quienes contaron con la colaboración especial de la "Escuela Preparatoria Joshibi de Artes y Diseño" y de la "Universidad Joshibi de Artes y Diseño". La serie se transmitió desde el 6 de julio al 21 de septiembre por la cadena Yomiuri TV.

Este anime nos cuenta la vida común y corriente de unas chicas de primer año de secundaria superior, o a si seria si no fuese por un pequeño detalle, que estas chicas quieren ser artistas, y como se sabe los artistas pueden ser muchas cosas menos normales, así es como nos vemos envueltos en curiosas situaciones salidas de las muy interesantes ocurrencias de este grupo de estudiantes, quienes tienen distintas personalidades lo cual crea todo un contexto al momento de pensar siquiera en hacer algo, desencadenando muy inocentes aventuras en las creativas mentes de estas muy particulares estudiantes de arte.

La historia se desarrolla en "Ayanoi Gakuen", un ente educativo (entiéndase colegio) muy prestigioso que no solo abarca la educación secundaria, sino también secundaria superior (preparatoria, bachillerato) e incluso cuenta con universidad, todo esto en una sola y enorme locación, lo cual hace fácil que algunos alumnos (sobretodo nuestras protagonistas) se pierdan entre los caminos del colegio (por suerte hay gallinas a las que les puedes preguntar por dirección). Esta es una escuela vocacional (algo parecido a un colegio técnico) lo cual quiere decir que cuenta con distintos cursos de especialización (cursos técnicos), entre ellos el curso de Arte y diseño, también conocido como "GA" y es precisamente en el primer año de esta clase (GA-1) donde se encuentran Miyabi Oomichi, Tomokane, Namiko Nozaki, Miki Noda y Kisaragi Yamaguchi las "Guerreras del color Irodorangers - ¡GO!" ejen...digo...las protagonistas de esta serie.

El Club de Bellas Artes

El club de arte de la escuela esta integrado por alumnos de segundo y tercer año que no necesariamente son parte del GA, es un club pequeño y con pocos miembros, liderados por una muy extraña estudiante de tercer año llamada Awara, a la cual siempre acompaña su mejor amiga Mizubuchi, aunque no sea miembro del club. Estos estudiantes del Ayanoi Gakuen tienen como reto mantener vivo el club de arte, que puede ser cerrado por falta de miembros (y poner a un maniquí como miembro no ayuda en mucho), las ocurrencias y actividades de este singular grupito de estudiantes se ven en la serie simultáneamente con las aventuras de las protagonistas principales, interactuando a veces entre ellas y cruzándose en mas de una ocasión, convirtiendo al "Club de bellas Artes" en mas que una simple historia de apoyo o refuerzo, mas bien diría yo en co-protagonistas de la serie.

- Tomokane es el personaje mas varonil de la serie y es una chica, es impulsiva y algo violenta, suele recurrir mucho a la fuerza incluso en su arte (usa fuerza de presión para crear texturas en vez de usar distintos lápices), es algo hiperactiva y siempre esta creando alguna travesura o juego junto con Noda, alegre y enérgica suele tomar el papel del personaje rudo para mostrar fortaleza, y esto se deba a la extraña relación que tiene con su hermano mayor, la cual la frustra. Debido a su personalidad suele meterse en problemas y arrastrar de paso a sus amigas, tiene una forma brusca de hablar y algo de inocencia lo que la hace parecer a veces una niña. Tomokane es la lider de las Irodorangers, la "Irodoranger rojo de dibujo" y su seiyu es Miyuki Sawashiro (Ayane Yano de Kimi ni Todoke, Suruga Kanbaru en Bakemonogatari, Aruru de Utawarerumono).

- Namiko Nozaki es una estudiante que suele tomar el rol de hermana mayor sobre sus amigas, y esto se debe a su carácter mas maduro que el resto, esta constantemente regañando a Noda y Tomokane y salvando de las bromas a Kisaragi, es la que suele poner la dosis de sentido común en el grupo, aunque al final no le hagan caso, debido a su cuerpo y mente mas desarrollados que el de sus amigas suele ser victima de las burlas de Noda, quien le dice afectivamente "Mamá Mamiko". Gracias a su personalidad tranquila, responsable y metódica se desenvuelve muy bien en el arte y más importante (para ella) la hace una amiga muy confiable, suele llamar Masa a Miyabi (Masa es otra forma de leer el kanji de Miyabi). Es la "Irodoranger Amarrillo de tecnica" y su seiyu es la muy conocida y versatol Yui Horie (Naru Narusegawa en Love Hina, Tohru Honda de Fruits Basket, Ayu Tsukimiya en Kanon).

- Miki Noda es la casi la mascota del grupo, la pequeña, linda, adorable, traviesa y por momentos estrangulable loli de la serie, pose un gran talento innato para el arte, pero también un todavía mas grande complejo de ociosidad, lo que le causa constantes regaños de su profe, quien no entiende como se toma su curso vocacional tan a la ligera. Es casi una niña, a la que le encanta jugar y hacer bromas junto con Tomokane, quien le llama "hime", por su actitud de princesa (y también por su posición económica mas acomodada), es siempre regañada por Namiko y en ocasiones sus travesuras le han pasado factura. Noda tiene una hermana mayor que esta en tercer grado y es una popular modelo por lo cual es considerada la idol de la escuela. A Noda se le ocurrió la idea de las Irodorangers y es la "Irodoranger magenta de color", su voz la interpreta Ai Tokunaga (Viola en Kiddy Grade, Miku en Pita Ten, Vivian de Heat Guy J).

- Chikako Awara es una chica hiperactiva además de traviesa de la clase GA-3 y presidenta del club de bellas artes, el cual no tiene muchos miembros debido a la existencia del GA (a los que les interesa el arte ya están en GA y no necesitan estar en el club), lo cual la frustra mucho, y como es algo violenta suele descargar su furia con los miembros masculinos del club (solo son 2 y también son los únicos miembros), es algo excéntrica y su acento Chubu (que muchos confunden con Kansai) la hace mas excéntrica aun, bueno eso y su singular predilección por dormir bajo una caja de cartón, a pesar de eso es una persona muy querida por sus amigos, sobretodo por Mizubuchi, quien es su mejor amiga y a quien ella llama "Buchi-san". Su seiyu es Akemi Kanda (Ryō Fujibayashi en Clannad, Mawata Awayuki en Pretear, Hiromi Kurama en Elfen Lied).

- Mizubuchi es alumna del GA-3 y mejor amiga de Awara (aunque mas parece su domadora) a quien llama Aa-san, es una chica madura y alegre, que posee una sonrisa serena, la cual inspira mucha confianza a sus compañeros, lo cual le facilita el realizar algunas travesura, siempre acompaña al club de bellas artes aunque no sea miembro y es también quien recomendó a Kisaragi entrar al GA. Misubuchi es la presidenta y unica miembro del "club de desarrollo y vida escolar", el cual se fusiono con el de bellas artes para no ser cancelados por falta de miembros, además ya compartían el salón del club. La seiyu que le puso voz es Ami Koshimizu (Nadja Applefield en Ashita no Nadja, Tenma Tsukamoto de School Rumble, Kallen Stadtfeld en Code Geass).

- Uozomi es un estudiante del FA-3 la clase normal (sin especialización) del Ayanoi Gakuen y también es el vicepresidente del club de bellas artes, tiene una relacion muy particular con Awara pues a pesar de ser golpeado constantemente por ella (sobre todo la vez que vio las bragas que jamás debió ver) no parece que se llevaran mal, es un muchacho tranquilo y responsable que siempre intenta poner el toque de cordura al club, aunque no le hagan caso. Uozomi esta en la misma clase que la hermana mayor de Noda, aunque por extraño que parezca ella no lo impresiona tanto. Su voz corre por cuenta de Katsuyuki Konishi (Hagi en Blood +, Ozuma Lee en Macross Frontier , Kamina de Tengen Toppa Gurren Lagann).

- Homura es el saco de golpear favorito de Awara, debido a que el tipo con sus ocurrencias se gana la lotería sin comprar boleto, es miembro del club de bellas artes y estudiante del KJ-2 la clase de mantenimiento de vehículos (mecánica automotriz), es alegre y bromista, y siempre saca de quicio a Awara, a pesar de los maltratos el disfruta mucho ser parte del club. Su seiyu es Ryō Naito (Tota Matsuda en Death Note, Kouichi Muroi de Hell Girl, Yamainu en Hunter x Hunter).

Opinión

- Tomokane Onii-chan es un estudiante del GA-2 y debido a su débil y enfermiza condición física suele faltar seguido a clases, por eso decido unirse al club de bellas artes (no sin antes verse envuelto en una de las travesuras del club) para poder subir sus notas y no tener que repetir el periodo. Es alguien delicado y jovial, con gran habilidad para los juegos y un talento mayor para hacer bromas, sobretodo a su hermana menor, la cual no puede vengarse debido a la condición física de este (por eso desfoga su ira con los demás), a pesar de eso los hermanos se llevan bien. La seiyu que le dio vos es la misma seiyu que hace de su hermana, Miyuki Sawashiro (Shinkuro Kurenai de Kure-nai).

- Takuma Sotoma es el tutor del GA-1, un maestro con gran sentido de la vocación, de otra forma no aguantaria a esas alumnas que lo enloquecen con sus ocurrencias (sobre todo Tomokane y Noda), puede ser muy estricto con sus estudiantes y exigirles al máximo y esto hace que ellos lo respeten mucho, en ocasiones es reseñado por los disparates que comenten las protagonistas. El seiyu que le da vida al profe es Kyosei Tsukui (Straight Cougar en s-CRY-ed, Pochi en He my master, Hakka en Zombie-loan).

- Mayumi Usami es una ex estudiante y actual asistente del tutor Sotoma, aunque es una maestra a veces parece una estudiante mas, debido a la actitud infantil que en ocasiones muestra (como cuando iba a donar sangre), le gusta mucho su trabajo y se lleva muy bien con sus alumnos, al grado que ellos le llaman "Samechan-sensei", admira mucho Sotoma aunque parece mas que simple admiración, es delicada y alegre, algo ingenua y muy temerosa, es algo asi como una loli cresida, y la seiyu que le puso voz fue Omi Minami (Euphemia li Britannia en Code Geass, Megumi Hanajima de Fruit Basket, Hyatt en Exel Saga).

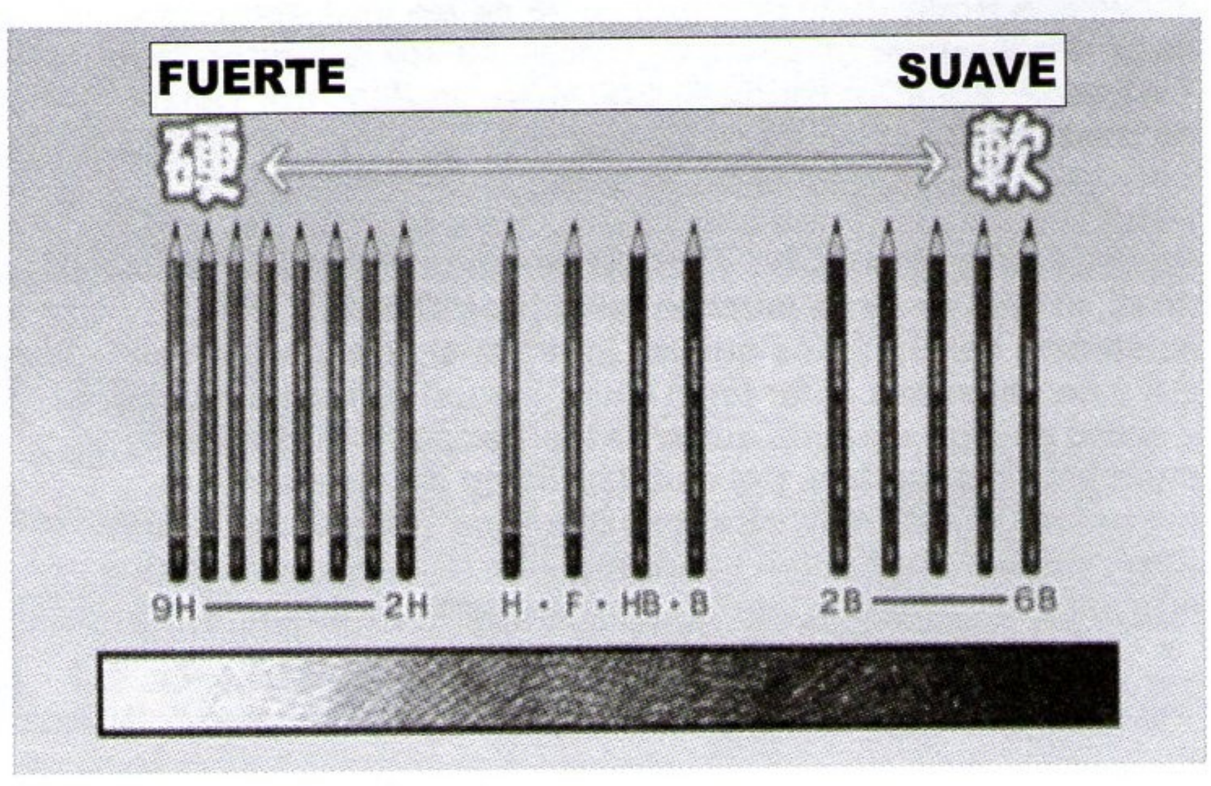
- Sasamoto es una maestra de GA con una apariencia algo varonil y actitud algo tosca, como no le dejan fumar en la sala de profesores decidió hacerse cargo de los clubes de "bellas artes" y de "desarrollo y vida escolar" (que al final se fusionan), para poder usar su

salón y fumar tranquilamente, aunque sus alumnos tampoco se lo permiten mucho, así que en ocasiones simplemente no acude a las sesiones del club (para poder fumar en otro lugar), sus alumnos son consientes que a ella no le interesa para nada el club pero aun así la respetan de forma muy particular, llamándola de cariño "Tono-sensei" o "mi señor". Su voz la pone Minami Takayama (Ascot en Rayearth, Hao Asakura en Shaman King, Envy en Fullmetal alchemit Brotherhood, Conan Edogawa en Detective Conan).

Pro-cultura VS Mercantiles

Una vez mas la épica batalla estalla y el resultado lamentablemente trae muchas bajas para los pro-cultura, otra vez hemos perdido y por si eso no fuera suficientemente malo, muchos de los jóvenes inocentes cayeron seducidos por los agentes corruptores de los mercantiles, cada día son mas los que se unen al lado oscuro del anime, llevados con engaños y falsas ilusiones de grandeza, pierden su voluntad y se vuelven esclavos autómatas controlados por desalmados amos que los miran con desprecio desde lo alto de la pirámide comercial... puede que suene algo exagerado, pero básicamente es lo que sucede, y este es uno de los motivos por el cual GA paso casi inadvertido, ya que la mayoría de los otakus estaban muy ocupados en los foros de Internet enmarañándose en debates intensos sobre cual loli era la mas moe de la serie mercantil del momento (¿Quién dijo K-on?).
Por suerte si hubo algunos afortunados que vieron este anime y les pareció tan bueno que lo recomendaron, y así de recomendación en recomendación llego a mis manos, y como no podía ser de otra forma yo también lo recomiendo y de paso agradezco a la persona que me lo recomendó, gracias Elioth (hasta que le atinaste a una).

JEFF.



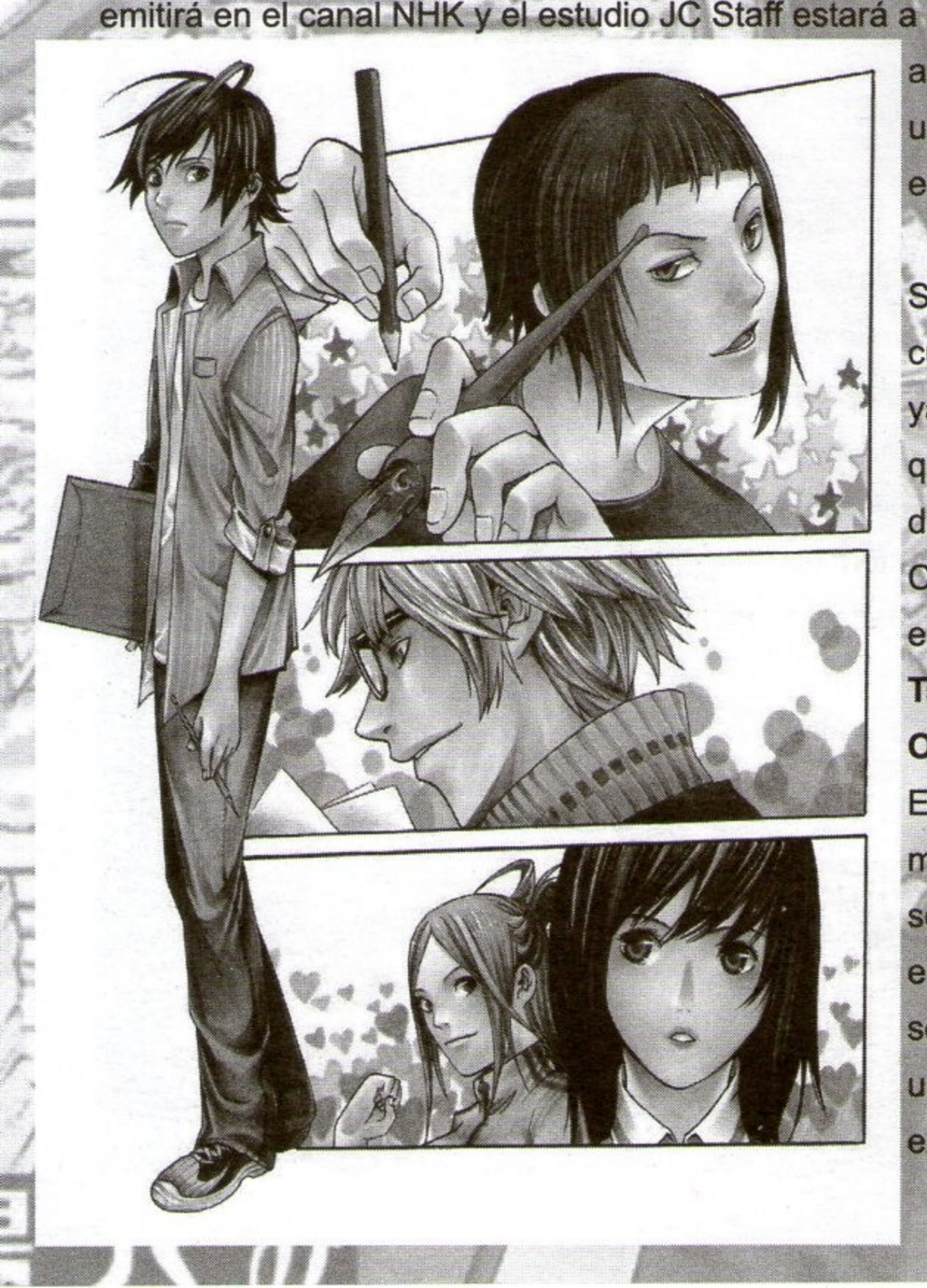
BAKUMAN.

En esta ocasión, tengo una labor entretenida para más, y esa labor no es otra que introducirlos y guiarlos por el mundo de Bakuman. Grata labor, como hago mención, tratare de hacerlo ameno, e ilustrativo a ver cómo me sale.

Para comenzar, Bakuman es un manga Shonen, que empieza a publicarse en Japón el 8 de agosto de 2008. Fue creado por el talentoso Tsugumi Oba, en el guión; y el no menos talentoso Takeshi Obata a cargo de los dibujos. Es publicado en la ya legendaria revista Shonen Jump. Tsugumi Oba y Takeshi Obata ya habían conseguido un gran éxito con el manga de Death Note, lo que quizás ayudo a la serialización de este siguiente trabajo.

En esta ocasión, los autores nos traen una historia que habla sobre sueños de juventud y la realización de ellos. La historia nos habla de Moritaka Mashiro y Akito Takagi estudiantes de 9º grado (3er de la secundaria inferior) quienes quieren convertirse en artistas de manga (mangakas), y de cómo lo van consiguiendo, poco a poco, y por supuesto, ellos quieren ser publicados en la Shonen Jump. Uno de los ingredientes que hace a este manga imprescindible es que te muestra el mundillo editorial del manga y te enseña básicamente como es que se hace y se edita manga en Japón.

Una adaptación animada fue anunciada para otoño de 2010, se emitirá en el canal NHK y el estudio JC Staff estará a cargo de la animación de un total de 25 episodios.



Solo en estas cuantas líneas ya tengo cosas que desmenuzar. Comencemos en orden.

Tsugumi Ohba

Escritor de manga. Se sospecha que es un seudónimo de un autor experimentado.

Las obras en donde hace de guionista son Death Note y Bakuman. Se presume que Death Note fue su primer trabajo escrito y que motivo la utilización del seudónimo.

Se especula que el seudónimo pertenece a Hiroshi Gamou, quien tiene una obra llamada Tottemo Luckyman y que fue adaptado a un anime en los 90's. Aunque quienes especulan que es una mujer, con Yuuko Asami, además que utiliza un avatar de muestra la silueta de una, en sus comunicados con los fanáticos.

También se dice que el personaje de "L" (Death Note) está inspirado en detalles de la misma personalidad de Ohba. En el perfil de las novelas graficas se presenta como: Nacido en Tokio. Pasatiempos: Coleccionar tazas de té. Día y noche desarrolla tramas para manga mientras sostiene sus rodillas en una silla.

Takeshi Obata

Es un artista manga, reconocido por sus dibujos, acostumbra trabajar como artista principal con un escritor. Nacido el 11 de febrero de 1969, nació en la provincia de Niigata, Japón. A la edad de 16 años, en 1985, envía a la editorial Shueisha, su historia, "500, Kounen, no Shinwa". En 1989, publica en la Shonen Jump, "Cyborg Jiichan G" con el seudónimo de Ken Kobatake, Su obra más conocida antes de su Death Note, era Hikaru no Go (1998 al 2003) que ganó el premio Tezuka, y logro atraer a los jóvenes al juego del Go. Death Note es una obra que más adelante lo inmortalizara. Y el 8 de agosto de 2008 comienza a publicarse su nueva obra, Bakuman, junto con Tsugumi Ohba.

Ha sido mentor de varios artistas como Kentaro Yabuki (Black Cat), Nobuhiro Watsuki (Samurai X). Le gusta venir e ir en bicicleta. También realizo diseño de personajes para el juego de lucha Castlevania Judgement, de Wii.

Shonen Jump

Bueno señores, esta es ni más ni menos que la revista de historieta más vendida a nivel mundo. La *Weekly Shonen Jump* es una revista semanal de manga, publicada por editorial Shueisha, y se publican semana a semana, para unos 3 millones de lectores. Los capítulos de las series que se publican, son recopilados en formatos de tomo (tankoubon) cada 2 o 3 meses. Fue editada por primera vez el 2 de Julio de 1968, y continúa circulando. Es la revista más vendida en Japón. Y actualmente se publica también en Estados Unidos, Canada, Alemania, Brasil, Suecia. La Shonen Jump, está orientada a un público joven, y sus historias suelen contener acción y aventuras, comúnmente sus protagonistas son jóvenes muchachos con habilidades especiales.

¿A que llamamos un manga shonen?

Aclarar primero, que la palabra "shonen" se traduce del japonés como "muchacho" y es un término que se utiliza generalmente para las revistas mangas orientadas a los varones jóvenes en un margen de edad que podría abarcar entre los 14 y los 18 años. Cabe señalar que existe para un público masculino de mayor edad una categoría conocida como seinen (hombre) y que posee más variedad en los estilos artísticos y tramas.

El manga shonen, se caracteriza por series con generosas dosis de acción, e historias con situaciones humorísticas, con protagonistas masculinos. El compañerismo, la amistad, el trabajo en equipo suele señalarse en los mangas shonen. Además de poseer generalmente, atractivos personajes femeninos.

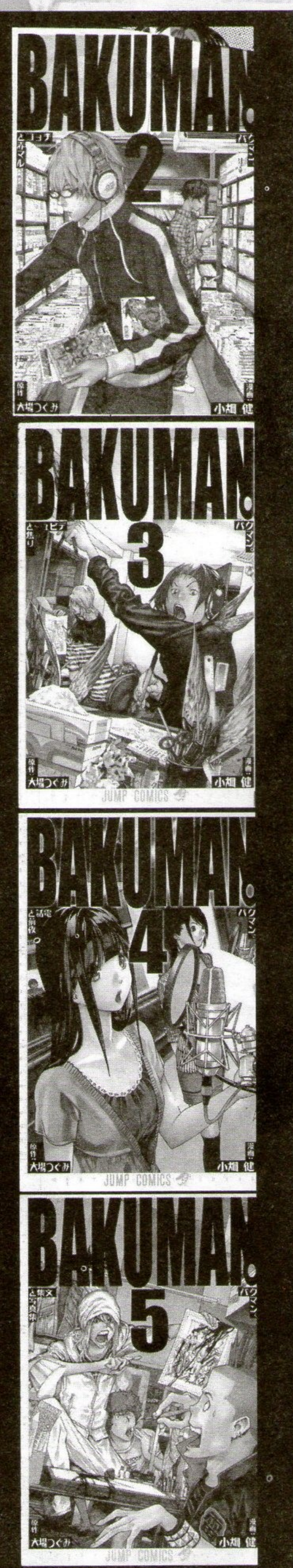
Death Note recepción y trascendencia

Anterior obra conjunta de Tsugumi Ohba (guión) y Takeshi Obata (dibujos). Como deben saber Death Note, es la historia que habla de "Light Yagami", un estudiante de preparatoria (en el manga y anime), que encuentra un "Libro de la Muerte" el cual es capaz de matar a la gente con solo escribir su nombre en él, y visualizarlo mentalmente. Light intenta eliminar a los criminales y crear un mundo donde solo existan aquellos que él considera justos y convertirse en su nuevo dios. Y como contraparte de él aparece "L" quien es un detective genio de la Interpol que decide detenerlo.

El manga de Death Note se publica en la revista Shonen Jump, de la editorial Shueshia, entre Diciembre del 2003 y mayo del 2006, llegando a serializar 108 capítulos de manga. Death Note, se convierte ya un icono trascendente, en Japón cuando la realización de su anime y películas se lleva a cabo, generando audiencias y taquillas bastante considerables. En junio del 2006 el manga había logrado vender 20 millones de copias, y para el 31 de diciembre del 2008, había sobrepasado los 26 millones de copias. Sus personajes "Light" y "L", se convierten en parte importante de la "imaginería popular", y deja algunas "modas populares" como secuela de su éxito.

Quizás el aporte más importante que provoca es ese cuestionamiento que hace sobre la "justicia" y que se ve representado en sus personajes principales. Para el universo manga y específicamente para la Shonen Jump termina siendo un titulo refrescante, ya que atrae a un nuevo público, y demuestra que una historia bien contada, y con la adecuada realización, puede ser atractiva para el gran público. Sin la necesidad de recurrir a formulas de éxito ya tan "manoseadas", y de utilización común en el semanario de la Shonen Jump.

HISTORIA "ORIGINAL" Y MUY ENTRETENIDA ES LO QUE NOS PRESENTA BAKUMAN. AUNQUE NO ERA LO QUE ESPERABA DE LA UNIÓN DE LOS DOS GRANDES ARTISTAS CREADORES DE DEATH NOTE, PUES TODA LA FANATICADA ESPERABA ALGO MAS DE SUSPENSO O POLICIAL, SIN EMBARGO ESTE TITULO HA DEJADO SORPRENDIDO A MAS DE UNO Y NO HA QUEDADO OTRA QUE RECONOCER LA CALIDAD DE ESTOS ARTISTAS.



PORTADAS DE LOS TOMOS RECOPILATORIOS DE BAKUMAN

Sobre el argumento, protagonistas y el capitulo de presentación

Bueno sobre el argumento ya he expuesto la línea general. Dos muchachos quieren convertirse en artistas manga, las motivaciones, el porqué sucede, como se conocen, y se presentan los protagonistas en la historia, está aquí en este primer capítulo.

Que te puedes bajar el capítulo de internet.

Pero igual me pareció propicio. Me he tomado la libertad de realizar comentarios paso a paso, la narrativa de la obra es buena de por sí, se siente sencilla y fluida, pero está bien pensada. El arte del manga es bastante bueno y expresivo, el autor tiene bastante cuidado en mostrarte detalles, tanto en las vestimentas, como los peinados y ambientes. Sus personajes muestran carisma, fuerza, elaboración. Y si te ocasiona curiosidad e interés como que vamos bien.

Me ha parecido convertir el primer capítulo en el cuerpo del artículo, más que todo porque lo consideró bueno y fuera de lo común. Además la animación viene este año, así que me parece bueno para ir calentado el gusto de la audiencia.

Capitulo 1: Sueños y realidad

La historia toma como partida a **Moritaka Mashiro**, quien es un chico que no sabe que hacer con su vida:
"Estoy en 3ero de secundaria, así que cuando los adultos me preguntan "¿Cuáles son tus planes para el futuro?" y "¿Qué quieres ser de mayor?" Yo Mashiro Moritaka, 14 años respondo "No lo sé" o "Todavía no me he decidido". El camino normal es de una buena escuela a una buena universidad y a una buena compañía. Así que voy a tener una vida normal."
Moritaka considera que: *"...es una mierda y aburrido futuro. Esa es mi visión de la vida después de los 14 años de ser un buen niño y seguir la corriente."* Curiosamente, Moritaka está enamorado: *"...he leído hace poco. "El amor es lo mejor de la vida, por lo que vale la pena vivir" Dame un respiro. Eso lo diría un mujeriego, pero yo no puedo ni hablar con la chica que me gusta. Así que para mí, el amor no es más que dolor y angustia."*

Bueno que Moritaka, no es exactamente un héroe "shonesco" pero creo que eso es parte del gusto. Además tiene un mundo interior fuerte, pero más que eso es un soñador apasionado, agreguemos lo de timidez para expresar sus sentimientos y seguimos.

Moritaka pensaba en estas cosas mientras en clase dibujaba a Azuki la chica por la que guardaba sentimientos inconfesos (-...no hagan esto por favor. Hace daño-). Moritaka se dirigió a casa y cuando revisaba sus cosas se percató que no tenía su libreta de apuntes (-"Ahí la dibujo"-). No es importante pero: *"...pero no quiero dejar la libreta allí toda la noche."*

Bueno aquí viene la otra parte importante de la historia. Moritaka regresa a la escuela por su libreta y encuentra ahí a Takagi Akito.

Sobre **Takagi Akito**, diré que es la contraparte de Moritaka, inteligente, más calculador que el protagonista, apasionado, y una persona francamente más directa, buen estudiante, y con sueño bien claro, quiere ser mangaka.

Moritaka Mashiro: ¿Qué estás haciendo? ¿No tienes que ir a casa para estudiar y seguir con las mejores notas de la clase? (Y es ahí donde le muestra en la mano la "Libreta de Apuntes").
Takagi Akito: No pongas esa cara tan seria. ¿No es una Death Note verdad? Me siento al final de todo. He visto que escribías algo en tu libreta cuando pensabas que nadie te veía. Y también he visto que te la has olvidado. Creo que le gustas.
M M: ¿De qué estás hablando? Nunca he hablado con ella. ¿Y cómo puedes saber?
T A: Ya te lo he dicho. Me siento al final de todo. No te preocupes te la devolveré. No le diré a nadie lo que hay en su interior. Pero tengo una condición. Quiero que escribas un manga conmigo.
Siempre me ha encantado el manga y he soñado en convertirme en un mangaka. He pensado mucho en ello, pero tú eres el único. Necesito tus dibujos
M M: ¿A Takagi le gusta el manga? ¿Al chico con las mejores notas del curso, no del todo el país? ¿Ese es su sueño? ¿En que está pensando?

Hasta aquí vamos bien. Los personajes se presentan. Y la idea surge. Es también donde sale a flote parte del mundo interior del protagonista y lo hace con un objetivo. La reticencia, y el frenar los anhelos del protagonista. También esto me ayuda a aclarar algo que me he guardado hasta este momento. El tío de Moritaka. **Nobuhiro Mashiro**, o también **Kawaguchi Taro**, publico en la Shonen Jump, Super Hero Legend, pero después de eso no pudo repetir su éxito y murió de sobreesfuerzo. Resumiendo Moritaka le suelta a Takagi un montón de detalles técnicos alrededor del universo competitivo del manga y le dice que ellos no tendrían oportunidad.

Takagi Akito: Vas a acabar un trabajo de oficina aburrido. ¿Es eso lo que quieres de la vida?
Moritaka Mashiro: No me puedo creer que estés en 3ero y sigas hablando de seguir tus sueños. Yo soy normal.
Takagi Akito: Piénsalo ¿Es eso realmente todo lo que quieres? Sé que podemos hacerlo.
Moritaka Mashiro: Vale, lo pensaré cuando llegue a casa.

Es aquí donde viene el punto de inflexión de la serie, en donde te dice que cuando era niño Moritaka amaba el manga, y soñaba en ser como su tío. Entonces él estaba en 4to grado y se escapaba para ir al estudio de su tío.
Nobuhiro Mashiro: Me gustaba una chica cuando iba a la secundaria. Pero cuando ya estábamos a punto de graduarnos, apenas había hablado con ella. Recibí una carta suya el día que nos graduamos.
Moritaka Mashiro: ¿Una carta de amor genial?
N M: Nah. Todo lo que escribió era que los dos nos teníamos que esforzar al máximo o algo así. Así que le respondí y le dije que lo haría. Fuimos a diferentes institutos así que no nos volvimos a ver, pero seguíamos enviándonos cartas, como "¿Cómo estás?" o "¡Aguanta!". Cuando los dos nos graduamos y ella empezó a trabajar para una buena empresa y yo fui a la universidad. Quería casarme con ella, así que estaba como, no quiero ser un simple engranaje en una empresa cualquiera. Quería hacer algo que llamará la atención.
M M: ¡Wow! ¿Querías casarte con ella solo por esas cartas?
N M: Sí, aunque nunca dijimos cosas como "Te quiero", pero era guapa y tenía una buena personalidad y además me gustaba desde la secundaria. Y me seguía escribiendo, así que pensé que tendría una oportunidad.
M M: ...ahora que lo dices puede que sí.
N M: Cuando estaba en el último año de universidad y finalmente me habían publicado, decidí llamarla para pedirle que saliera conmigo. La acababan de ascender a secretaria del presidente de la empresa, y pensé "¡Bien hecho!". Pero sabía... que yo podía perder mi trabajo en cualquier momento. No me sentía lo suficientemente bueno para ella.
M M: pero después de que "Superhero Legend" saliera en anime lo hicistes, ¿Verdad?
N M: Entonces ya tenía 30 años y seguro ya se había casado con otro. Supongo que aposté en el amor y perdí. Pero ella es la razón por la que empecé a trabajar tan duramente, y es porque todavía siento que está ahí observando por lo que sigo dibujando.

Dos años después de esa conversación su tío murió, sus padres dijeron que por exceso de trabajo. Desde el momento que su tío murió, desaparecieron sus ganas de convertirse en mangaka.

Hasta ahí vamos bien, ahora sabemos más de nuestro protagonista. Sin embargo aquí es donde comienza lo bueno. Takagi llama y cita a Moritaka diciéndole: *"Voy a contárselo a Azuki. Tienes que venir conmigo. He estado investigando un poco sobre Azuki y he encontrado algo increíble ¡¡Tengo que decírselo!!"*. Y es así como terminan frente a la casa de **Azuki Miho**. Azuki sale, Takagi se percata que se gustan Moritaka y ella, y se manda la frase:

Takagi Akito: Azuki. He venido a decirte que me voy a convertir en mangaka. Tu amiga Miyoshi me lo ha contado. Quieres ser una actriz de doblaje (ella lo confirma). He oído que ya has estado enviando cintas a empresas de producción. Y he oído que han dicho que prometes. Ahora es tu turno, Mashiro.

No lo voy a detallar pero mientras Takagi habla, mientras sucede todo el mundo interior de Moritaka está que da vueltas, sus pensamientos se enredan y confunden, sus emociones y sentimientos giran.

Moritaka Mashiro: Yo voy hacer los dibujos y el va a escribir las historias.

Azuki Miho: (Ella alegre, corre y se acerca a ellos, está emocionada.) ¡Lo sabía! ¡Eso es genial! Sé que podéis hacerlo.

M M: Así, que cuando nuestro manga se pase al anime, tú podrás ponerle la voz a la heroína…

A M: Te prometo que me convertiré en una actriz de doblaje para pode salir en tu anime. Será perfecto.

M M: (No lo pudo evitar la imagen de su tío no dejaba de venir a su mente) Entonces, cuando nuestros sueños se hagan realidad… ¿Te casaras conmigo?

Y ahí está. La chica se avergüenza se mete a la casa y le responde por el comunicador: *"Muy bien es una promesa. Pero no hasta que se cumplan nuestros sueños. No podemos vernos otra vez. Hemos de concentrarnos en hacer nuestros sueños realidad. Hasta entonces podemos animarnos a través de E-mails"*. (Suena bonito no creen ella una seiyuu y el un mangaka, casados cuando sus sueños se cumplan, "Pero haber si aguantan chiquitos".)

En el consenso Moritaka Mashiro termina pensando: "Esto es lo mismo que lo de mi tío… pero he hecho una mejor apuesta" "¡Voy a ser un mangaka! ¡¡Y entonces, me casaré con Azuki!!"

Bueno, ahí lo tienen una historia que habla sobre sueños de juventud, donde hay romance, comedia, drama, elemento vivencial, y sobre todo como es el mundo de los mangakas en Japón y específicamente como es ser mangaka de la Shonen Jump. Considero la obra muy adictiva, ilustrativa, y sientes que te codeas con el mundillo, la sensación es agradable y natural, los personajes carismáticos, los autores saben explorar el mundo interno de los personajes y saben dar giros a la historia. Al momento de salida de la nota hay ya 77 capítulos del manga y parece que va para un rato más.

Otros Personajes Importantes que no alcance a mencionar.

Miyoshi Kaya, ella sale recién en el episodio 7, en el último capítulo del primer tomo, y me parece uno de los grandes aciertos de la serie. Es el personaje vivaz del grupo, cariñosa, sincera, buena amiga, bonita y buena en artes marciales, así que cuidado con ella, tiene también algo de niña. En línea general, el grupo es muy callado, y tranquilamente se la pasarían haciendo manga sin decir nada, y ahí está Miyoshi para salvar la situación, siempre viendo por ellos, y ayudándoles en su trabajo. Miyoshi es la mejor amiga de Azuki Miho, y después se convierte en la novia de Takagi Akito, aunque eso comenzó con un malentendido.

Hattori Akira, el primer editor que llegan a tener los muchachos en su carrera, y que termina influenciando fuertemente en ellos. Hattori se da cuenta de su potencial y se esfuerza por sacar lo mejor de ellos, aunque, siempre le preocupó la juventud de ellos.

Miura, el segundo editor que tienen los muchachos, es de carácter optimista y muy entusiasta. El queda a cargo de ellos, cuando los protagonistas consiguen su primera serie en la Shonen Jump, el manga "Detective Trap". Miura es gran fanático de los mangas de humor y considera que ellos pueden hacer uno. La segunda obra que edita con ellos es "Run, Daihatsu Tanto!".

Nizuma Eiji, el aparece en el episodio 9 de la serie, es un artista manga genio y bastante joven, y termina convirtiéndose en el rival de los protagonistas, o de **Ashirogi Muto** (Seudónimo con el que firman). Tiene una personalidad extravagante y extrovertida. Muestra respeto por los mangakas que admira y se dice gran admirador de Ashirogi Muto. Su obra principal es "Crow". Tiempo después comienza una segunda obra donde se encarga solo del arte "Natural", y se convierte en el primer mangaka de Shonen Jump en publicar dos series al mismo tiempo.

Shinta Fukuda, es un muchacho algo agresivo, y posee un estilo bastante shonen su obra destila violencia y acción, como también humor. Aunque considera como obras favoritas las historias "Ecchi" como "To Love Ru", "Ichigo 100%", "I's", y consideran que son verdaderos mangas para hombres. Aunque de carácter agresivo y directo es un gran compañero y colega, preocupándose por la carrera de sus amigos. Creo el "Team Fukuda" grupo con el cual reclamaron algunas decisiones de los directivos de la Shonen Jump. Su obra principal es "Kyoshi Knight".

Aoki Ko, ella es una mangaka que trabajo en el shoujo manga (manga orientado a público femenino), pero que decidió probar en la Shonen Jump, por su estilo narrativo. El nombre de Aoki Ko es un seudónimo, su verdadero es Aoki Yuriko. Es una bella mujer, unos años mayor que los protagonistas. Es una buena artista, pero al principio tenía una personalidad muy altanera, y algo ególatra, ella va cambiando poco a poco cuando frecuenta más el grupo. Su primera obra en la Shonen Jump fue "Hideout Door" en colaboración con Nakai Takuro, esto debido a que su arte entonces era considerado algo inapropiado para la Shonen Jump. Su segunda obra fue "The Time of Green Leaves" una serie "Ecchi", con comedia y romance (Shinta Fukuda le asistió en las porciones "Ecchi").

Sobre el tipo de manga que realiza Ashirogi Muto

Para comenzar el nombre de Ashirogi Muto lo idea Miyoshi Kaya, y está construido con los Kanjis "Sueño" y "Volverse realidad", así que significaría algo así como "Volver realidad los sueños". De esta manera Takagi Akito y Moritaka Mashiro toman este nombre como su seudónimo y lo usan por primera vez en la obra "Dinero y Inteligencia". El arte de Moritaka Mashiro, al principio era bastante recargado y oscuro. Y el guion de Takagi Akito era elaborado y con tendencia a los elementos de ciencia ficción y misterio. Esto va evolucionando con el tiempo, y responsable de esa evolución es su primer editor. Su primera obra sujeta a edición es "Las dos tierras" con esta obra conocen a Hattori Akira. Hattori Akira, los instruye en este tiempo en el tipo de cosas que debe tener un manga para aprovechar sus recursos narrativos y en el desarrollo de su estilo.

Su primera obra publicada es "Dinero e Inteligencia", en la revista Akamaru Jump, una obra que recibe varios elogios, incluyendo los de Nizuma Eiji. En esta etapa Hattori Akira, apuesta por la realización de un manga de culto, y al parecer este estilo les va muy bien. Después de eso los muchachos comienzan a probar por algo más popular y terminan realizando el manga de misterio y corte detectivesco "Detective Trap", para la Shonen Jump.

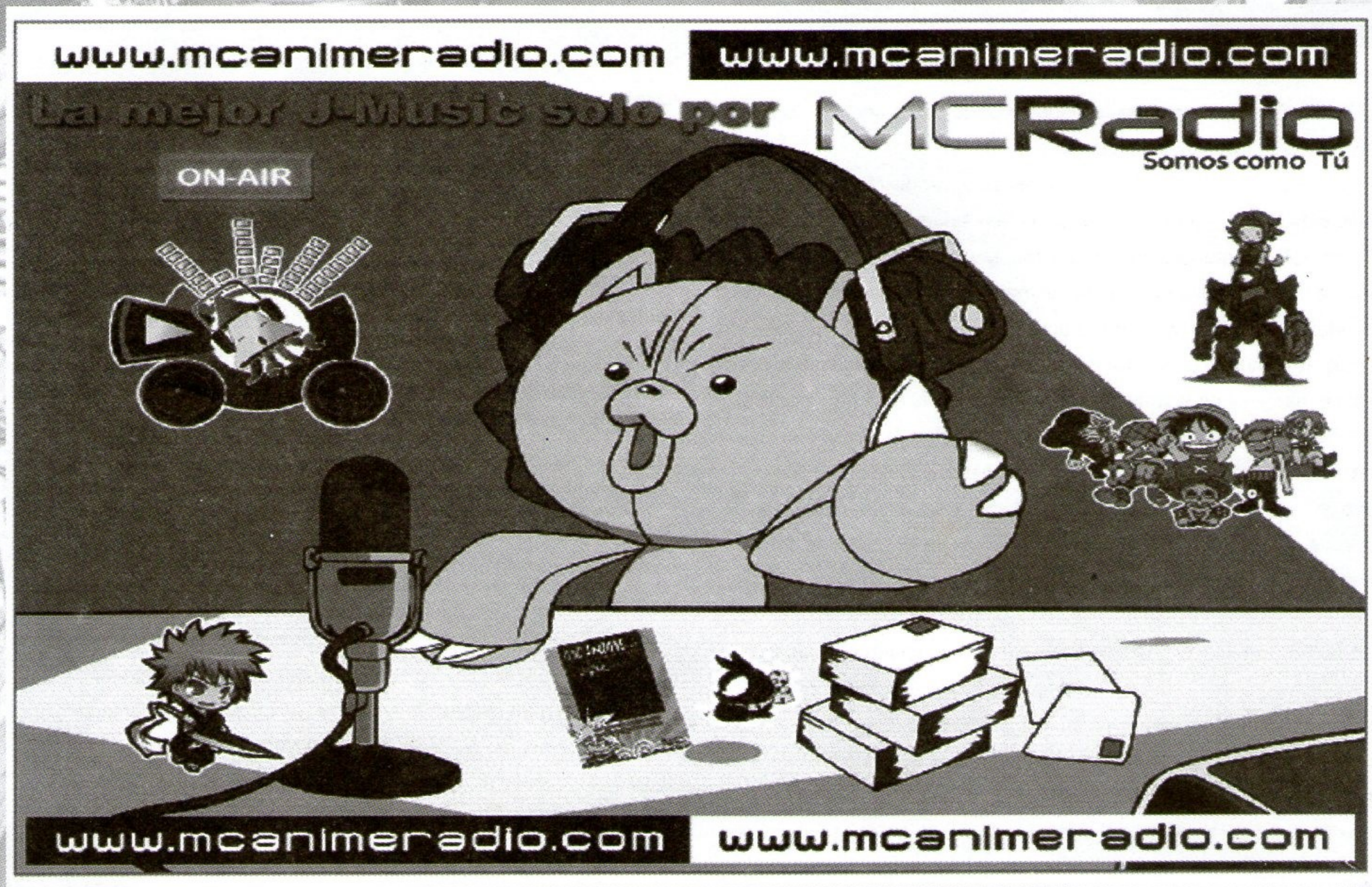
Cuando los protagonistas consiguen la serialización en la Shonen Jump, Hattori Akira traspasa su cargo de editor a Miura. Miura es un editor más joven, y se esfuerza para sacar adelante la serialización de los chicos. Sin embargo, debido a una enfermedad que sufre Mashiro, se ven obligados a parar la serialización de "Detective Trap". Y aunque continúan la obra después de la recuperación de Mashiro. Esta paralización afecta seriamente la popularidad de la serie, y terminando la serie más pronto de lo que debiera.

Miura, gran aficionado al manga cómico, junto con los muchachos, tratan de sacar adelante el "gag" manga "Run, Daihatsu Tanto!", y aunque consiguen la serialización de este segundo manga en la Shonen Jump, ha terminado siendo problemático para ellos mantener la calidad de la serie.

Para finalizar:

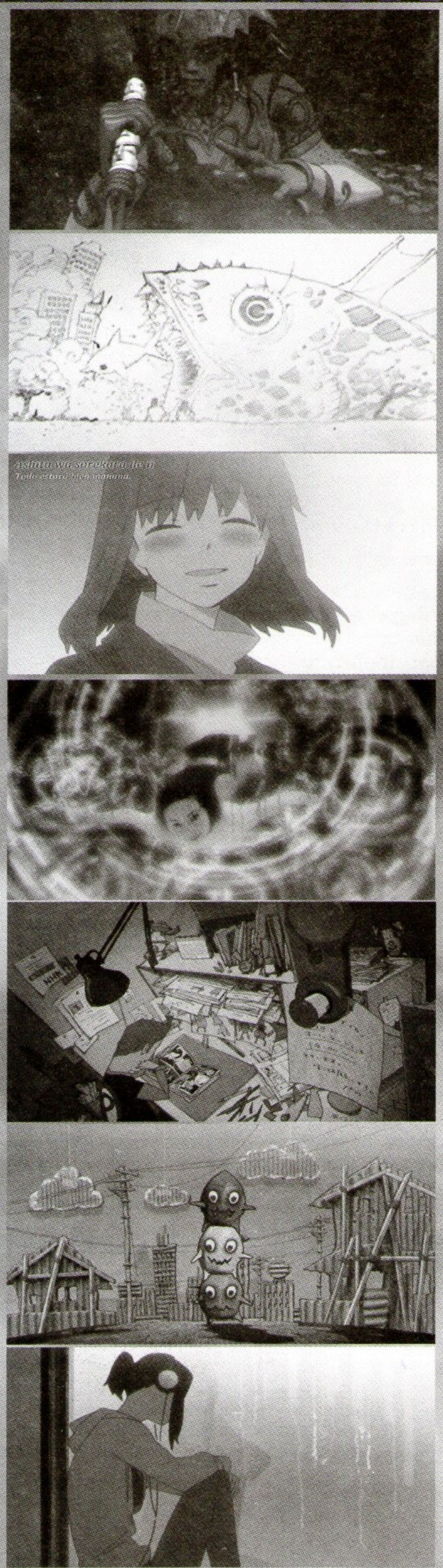
Bakuman es de repente una manera divertida y a la vez muy eficiente de mostrar las cosas que ocurren "tras bastidores"en ese universo tan denso llamado manga. Y a la vez tiene un par de mensajes, uno muy fuerte en contra de la forma del manejo de este (manga), y el otro es un mensaje de esperanza que te dice que si tienes un sueño por muy dificil que parezca luches por conseguirlo...quien sabe, al final los grandes logros comenzaron con un simple sueño.

Jose Molina



ANI-KURI 15

SALÓN DE RECREACIÓN Y EXPRESIÓN OTAKU



Desde que Genios Party, film producido por la casa de animación 4º Studios en el año 2007, dejo tan solo un pequeño bocado de lo que vendría a ser la unión de mentes a las cuales podríamos llamar "maestros" en el rubro de expresionismo de la animación, Shinichiro Watanabe (Cowboy Bepop), Masaaki Yuasa (MindGame, Kaiba), Mahiro Maeda (Gankutsuou-El conde de Montecristo), Koji Morimoto entre otras figuras de igual trascendencia fueron colegas en un proyecto donde cada uno tendría libertad artística en los trece diferentes cortos de animación, cada uno semejante y único en su planteamiento y producción, donde lo abstracto iba de la mano con el surrealismo implementado. La idea básica era solo una, promover la animación japonesa a límites que rozan la expresión artística oriental como un boom actual.

Ya por el mes de abril y a poco tiempo de hacerse el estreno de Genios Party (claramente lanzado en DVD), la cadena televisiva NHK dio la invitación a sus espectadores para que se preparen a observar una pequeña sorpresa que tendría su propio bloque de un (1) minuto entre cortos comerciales, este fue el inicio del proyecto Ani-kuri 15, las siglas indican Animation –Creators, y como tal las libertades a la hora de la producción solo tendrían un limite, tener un contenido creativo y artístico de fácil percepción.
Claramente se deduce la falsa idea de competencia que nació en NHK en respuesta a la segunda producción de igual temática de 4ºC Studios, aunque las concepciones de producción son diferentes, cada uno goza de sus propias virtudes y defectos como producciones que pertenecen al círculo cerrado de obras de culto.

Así pues, la invitación de la carismática Ani-kuri a manos de quince diferentes directores con sus respectivas compañías de animación la hicieron sumamente exquisita a la hora de la verdad, ya que cada una lució sus atributos que las hacen únicas entre si, tan solo un minuto fue suficiente para recrear, delinear y narrar un universo para estos directores. El proyecto de NHK fue dividido en tres temporadas que constaron de cinco cortos cada una, mencionemos aquí cada una en su respectivo orden:

1ra Temporada:

"Attack of Higashimachi 2nd Borough" (Shinji Kimura: Studio 4°C) -

"From the Other Side of the Tears" ("Namida no Mukou"?) (Akemi Hayashi: Gainax)

"Blaze Man" ("Hyotoko") (Yasufumi Soejima: Gonzo) -

"Sancha (The Aromatic Tea) Blues" (Osamu Kobayashi: Madhouse)

"Invasion from Space - Hiroshi's Case" ("Uchujin Raikou Hiroshi no Baai"?) (Shōjirō Nishimi: Studio 4°C

2da Temporada:

"Project Mermaid" (Mamoru Oshii: Production I.G)

"Yurururu ~Nichijou Hen~" (Kazuto Nakazawa: Studio 4°C)

"Gyrosopter" (Ranji Murata: Gonzo; yTatsuya Yabuta: Gonzo)

"Wandaba Kiss" (Atsushi Takeuchi: Production I.G)

"Supaatsutaisa" (Tobira Oda; y Yasuyuki Shimizu: Studio 4°C)

3ra Temporada:

"Project Mermaid" (Mamoru Oshii: Production I.G)

"Yurururu ~Nichijou Hen~" (Kazuto Nakazawa: Studio 4°C)

"Gyrosopter" (Ranji Murata: Gonzo; y Tatsuya Yabuta: Gonzo)

"Wandaba Kiss" (Atsushi Takeuchi: Production I.G)

Good Morning" ("Ohayō") (Madhouse – Satoshi Kon)

Como se menciono anteriormente, la animación en cada una fue del mayor calibre técnico, los ejercicios de caracterización que definen a cada compañía se notaron con una inmensidad que merece solo un hiatus para mencionarlo:

From the Other Side of the Tears (Gainax- Akemi Hayashi)

En su momento, Akemi brillo en la dirección de la pusilánime UTENA, donde expreso ese toque femenino y surrealista que hizo de ella alguien de renombre en el mundo de la animación. Pues sí, ella dirige este corto musical, el cual curiosamente es el más comestible y fácil de discernir dado el mensaje hacia su generó (Namida no Mukou) donde se presencia una sutil visión de la sociedad a través de 3 diferentes mujeres que viven las etapas más gratas de su vida (adolescencia, juventud y adultez), la sensibilidad es intensa en este precioso minuto donde recalca el dolor de los desatinos y el brillo del futuro.

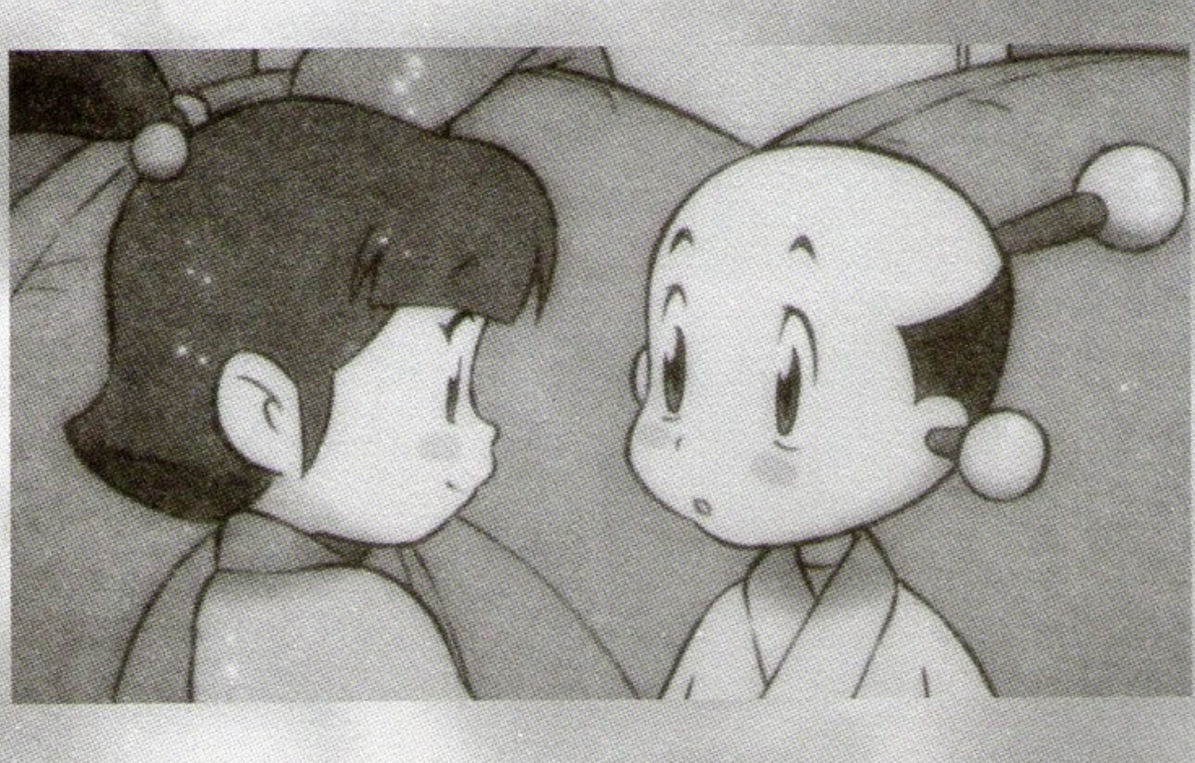
"Blaze Man" ("Hyotoko") (GONZO - Yasufumi Soejima)

La mano de Obra de Gonzo a manos de este director como siempre llega a tender una trampa visual momento de poner la animación 3D como un recurso fácil, ya que por momento uno podría descartar escenas de movimiento como deficientes, ese no es el caso dado el trabajo de mezclar la técnica de captura de movimiento (a través de sensores en el cuerpo se puede hacer esta maravilla virtualizando la coreografía deseada) y el trabajo emblemático de Soejima en CGI.

Como siempre la fantasía de este autor muestra una creatividad sin fin al momento de recrear una mezcla de guerreros mayas y su propia cultura sintoísta.

"Project Mermaid" (Production I.G – Mamoru Oishii)

Mamoru Oishii nuevamente transita entre las fronteras del surrealismo y la demencia humana, ya que al tratar de sacar una conclusión sobre su trabajo solo se aprecia las formas vitrales de una existencia el cual se podría considerar una sirena. Ghost in the Shell fue una muestra de su perspectiva cosmo-social en un entorno futurista, y aquí llega a sobresaltar el mundo inconciente de la imaginación sobre el acabose de una sociedad post-apocalíptica, todo ello en tan solo un minuto donde el más cuerdo podría cuestionar la tendencia de Oishii en sus producciones.



"Yurururu" (Studio 4°C - Kazuto Nakazawa)

Personalmente esperaba algo mucho más impresionante, bucólico y místico del mismo director de COMEDY, corto de animación el del año 2000 donde se demuestra que una obra de arte se puede expresar en tan poco corto tiempo de filmación.

Pero al parecer el minuto en Ani-Kuri fue para él una oportunidad de relax y sencillismo, el cual describe tan solamente una mañana de su personal y él mismo en el estudio de animación, aunque el trasfondo de nota muy casero y artesanal en cuestiones de animación, el mismo lo describe como una pequeña broma para el publico.

"A Gathering of Cats" (Comix Wave Film – Makoto Shinkai)

El dicho popular el cual asegura que los pequeños felinos que tenemos por mascotas tienen una pésima memoria, Makoto Shinkai hace de ello un momento gracioso y entretenido dejando atrás mucho de sus conocidos gags en los backgrounds (5 centímetros por segundo) preocupándose mucho más por el buen desenvolvimiento de comedia, las expresiones faciales y la cantidad de globos de dialogo darían envidia a cualquier manga 4-koma.

Good Morning" ("Ohayō") (MadHouse – Satoshi Kon)

La descripción de un despertar nunca pudo haber tenido tanto engarzamiento de contenido fílmico que sollamente el cine occidental puede explotar, Satoshi Kon atina a hacer algo sencillo para terminar con el proyecto describiendo la rutina como una costumbre subconsciente en las personas, tomando como un ejemplo muy coqueto el despertar de una joven por las mañanas.

Aunque el producto de estos quince diferentes cortos nunca halla alcanzado el atributo de "popular" dada por su corta duración, tener una concepción no subyugada ni apaciguada por la "estética" otaku oriental actual y por ello ser tratado como un resultado inicuo de la animación, por ello Ani-kuri 15 es un producto de un sector muy cerrado de la industria de la animación del presente el cual pulula por la red sin tener una meta fija.

Por lo menos yo creo ello, la red y el fandom local demuestran ello, pero la culpa no cae en ello, sino en la exorbitante cantidad de producciones que se hallan por año para el consumo y deleite de muchos. Los valores en la animación cada vez se reducen más a planos homogéneos (contenido pícaro y un desarrollo seudo-elaborado) y el arte versátil se pierde cada vez más en la piscina de oportunidades y cambios. Está es una oportunidad para que se disfrute de aquella creatividad llevada al olvido, donde el otaku era más expresivo y creativo, donde GAINAX claramente es el ejemplo actual de cómo llevar el "sartén por el mango", aunque para seguir existiendo uno deba ceder poco a poco a los paradigmas actuales y las figuras de blasón queden en el olvido.

Eliott C.

SEIYUS

Y así, junto con la re-integración del equipo de la presente revista, se nos ocurrió poner una nueva sección definida para aquellos artistas que nos hacen disfrutar muchas veces de una serie o personaje de nuestro agrado –y obviar el hecho de que cada vez las ideas están en el aire y no nos parecemos a otro producto-
Sin mucho hiatus, para mi agrado (solo por está vez) se hablará de una de las parejas con más ángel y picardía en las últimas entregas de animación:

Haruka Tomatsu:

Actualmente de unos 20 años, está joven se ha ganado una merecida fama en el país del sol poniente y, después a un nivel mundial por la obra y gracia del Internet. Haruka ha mostrado esa pizca refrescante y excéntrica que muy pocas veces una novata puede brindar al publico con sus interpretaciones, ya que desde su debut en un papel secundario en la obra de GONZO, BOKURANO, las compañías y empresas de animación le dieron el visto bueno para exponer su dramatización en roles más importantes como lo fue en la cuestionada serie de TV Shinkyoku Sōkai Polyphonica, el cual fue su debut oficial en el 2007, este hecho ha demostrado ser una rookie, pequeña pero con un potencial de pesos pesados. Ya en los posteriores meses del 2007 se dedico por integro a sus estudios en la secundaria superior, el cual no fue muy tranquilo por las ofertas de trabajo que le presentaron.

Pasados las festividades de fin de año, el 2008 trajo consigo nuevas oportunidades, y con ellas muchos estelares como en la adaptación de la pícara serie de To Love-ru, donde interpreto el papel marcado por la cuota excéntrica, inocente y alocada (en más de un sentido) Lala Deviluke, el contraste de temporada fue su otro trabajo conformando el grupo THE CHILDREN para la serie de TV Zettai Karen Children donde interpretó la apacible Shiho Sannomiya, trabajo arduo y lleno de horarios ya que la asistencia a eventos de a casa productora eran hasta de días, ya que el trío conformado por Aya Hirano y Ryōko Shiraishi en todo el año.

Sin mucho descanso en el mes de octubre la casa productora HAL FILM MARKER (Princess Tutu, ARIA Series, Angel Santuary) le da un nuevo protagónico en Kemeko Deluxe!, mostrando nuevamente el performance junto a las multifacéticas Emiri Katou y Chiwa Saitou.
Eso no fue todo, ya que en la misma temporada dio vida a la peculiar Nagi en la cual podría ser una de las mejores series pícaras del 2008, Kannagi ~ Crazy Shrine Maidens. Hasta donde se conoce, ella demostró toda su calidad interpretativa en ese papel, a pesar de ser una serie de un calibre genérico y del sintáctico entretenimiento, ese no fue el motor para ser opacada por otras novatas en las producciones del 2008, A-1 Pictures INC. Hizo de ella toda una Idol para el público japonés al componer los temas respectivos de la serie como el "motto Hade ni ne!" y el sorprendente ending de la misma, "Musuhi no Toki" luciendo sus atributos autóctonos en una canción con un contenido muy sereno sobre la naturaleza y los dioses. Todo lo anterior tuvo un fuerte significado, el esfuerzo y el poco tiempo de descanso dio frutos, en el 2009 en el 3rd Seiyu Awards, fue coronada como la mejor seiyu novata junto a la plástica Kana Asumi(Yuno en Hidamari Sketch, Kiyal en Gurren Lagann, Ran en Shugo Chara!) , quien solo dios sabe como se puede acomodar perfectamente a sus interpretaciones de distintos caracteres.

En el presente, Haruka Tomatsu ya tiene una amplia agenda de ofertas y papeles ya interpretados, una seiyu que nació solo del fanatismo y que ahora es para ella es el modo de solventar sus gastos diarios y estudiantiles en la universidad en la ciudad de Tokio. Aunque su carrera en el mundo de la animación seguirá por una larga temporada, se espera que siga con esa misma actitud trabajadora y de mayor aprendizaje, ya que hasta el presente ha demostrado una gran variedad de matices interpretativas, que pocos pecan al momento de señalar está virtud en ella.

Sus papeles más recientes han mostrado vigor y fortaleza: Aoba Tsukishima en Cross Game, Noloty en The Book of Bantorra y Micott Bartsch en Kidô Senshi Gundam Unicorn. Sunrise ha asegurado un lugar para ella en sus producciones desde su aparición en GUNDAM 00 y al parecer, la propia Newtype le dará el suficiente punch del marketing para tenerla por mucho tiempo más al pie de cada pancarta de estrenos.

Hiro Shimono

Nacido en 1980, el Hiro tuvo un comienzo estrambótico en una de las mayores producciones del estudio de animación BONES en el 2002, su ascenso al podio como uno de los más catalogados actualmente ha sido a base de la insistencia y la tardía visión de las casas productoras, ya que su carrera, aunque no es tan extensa, se compone de etapas.

De una personalidad muy jovial, es conocido por sus amigos y colegas como una persona muy divertida y siempre ocurrente, ya desde su juventud anhelo ser parte de este medio de entretenimiento y conformo parte del club de drama de su instituto donde su propio carácter fue siempre del agrado de sus conocidos.
Pasados los años de adolescencia, su primera caracterización fue simplemente épica. Ayato Kamina, el héroe incólume de la aclamada serie RahXephon, donde Yutaka Izubuchi crea un micro-universo bajo la idea apocalíptica de la que fue años atrás Evangelion, cerrando ideas contemporáneas al momento de crear la unión entre mecha-piloto y la clara referencia de la cultura meso-americana, el cual tuvo un fuerte impacto en Norteamérica.

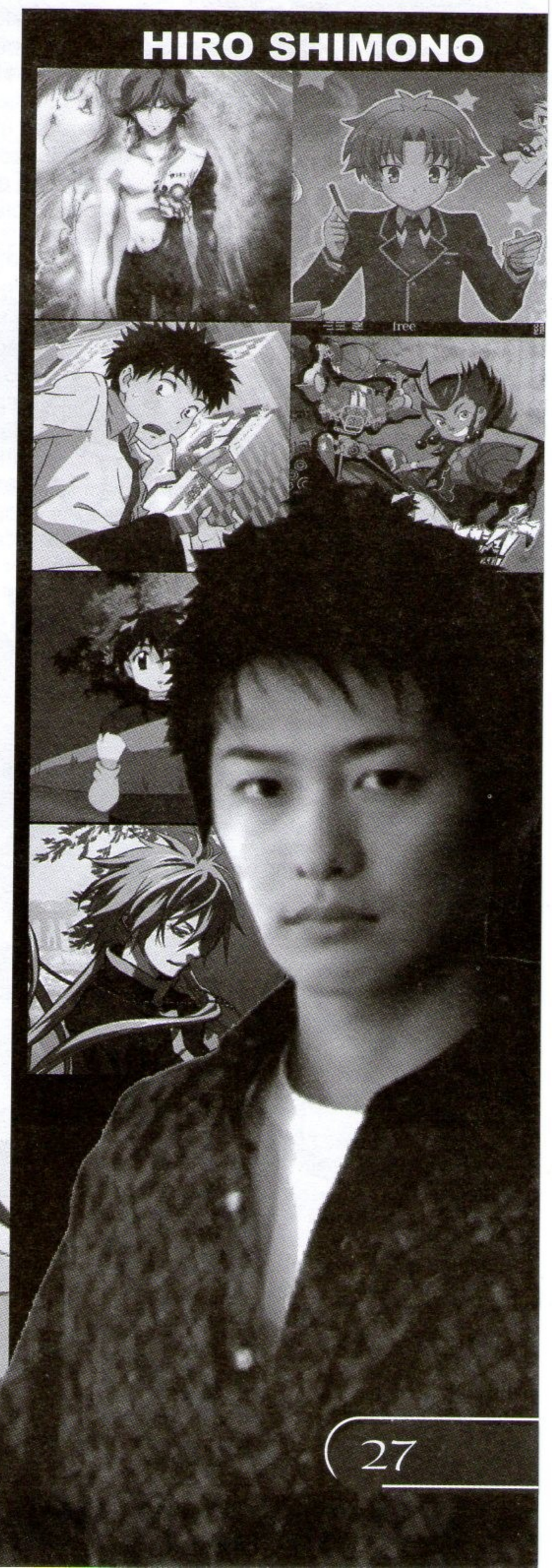
Lamentablemente, a pesar de la gran trascendencia de su primera interpretación, los años posteriores a su debut lo paso rezagado de muchos proyectos, y sus papeles se limitaron a básicos secundarios: Ken Robbins en Kaleido Star, Yuto K Steel en Solty Rei y el protagonico en la opacada Cluster Edge (2006) producida por la empresa SUNRISE como el joven Agate Fluorite; por esos años su paso fue de tránsito.
Llegado el 2007, el sol nuevamente alumbraría las cenizas de Joe...Hirono, donde paso las pruebas de la recién nacida A-1 Pictures INC. Para el papel del "chato" Tajima en la serie deportiva Ookiku Furikabutte, donde el staff a cargo rió cuando vio como el propio Hirono se caracterizaba a si mismo en el ficticio papel del anime, un chico divertido, amable y el centro de atención de cualquier broma.
Ya en el mes de Octubre, la compañía SHAFT adapto la primera parte de lo que actualmente es el mejor drama colegial, Ef-a tale of melodies donde Hiro Shimono irónicamente da vida al desgarrador testimonio viviente, Hirono Hiro. Las coincidencias en los nombres a pesar de ser pura casualidad, causo gracia nuevamente al cast de turno. La recepción de la serie de TV fue de gran envergadura, donde el junto al cast de momento lució la mayor parte de su arte histriónico.

Ya en el 2008, sus papeles siempre han lucido una característica en común, la ingenuidad y la comicidad, interpretando papeles ricos en humor como Tadashi Karino en Special A, Hero en Soul Eater, y el estelar en la caja de sorpresas, Kannagi, donde interpreto a Mikuriya Jin. Claro está que sus papeles siempre tienden a tener ese patrón por ese año.

En el presente, con una edad de 30 años, sus interpretaciones también han invadido el sector de videojuegos y muchas producciones en Ovas, como lo es el cruel Alone/Hades, donde su talento se ha visto a prueba pero con se ha ganado el visto bueno de muchos por la tonalidad cruel e inocente que llega a inspirar en muchos momentos. En cuanto a series de Tv su papel en Baka to Test como Akihisa Yoshii, muestra nuevamente esa virtud que tiene en las venas, pure boy.

Viendo el paso de las carreras de estos dos muchachos, ellos han tenido varios encuentros desde la serie Kannagi, que les dio un mutuo empuje en este vicio, personalmente creo que sus encuentros y papeles por momentos llegan a tener ese acercamiento buscado para el fandom, ya que en Basquash! (2009) y en la actual producción de Sunrise, Kidô Senshi Gundam Unicorn sus papeles son demasiado cercanos.

Para un futuro, esperó que encarnen muy bien sus papeles posteriores, ya que tanto Shimono como Tomatsu siguen dando sorpresas y momentos gratos en la animación.



La historia del comic intelectual

Solo para pensadores.

Desde su nacimiento, con Yellow Kid y los Katzenjammer, la historieta de niños se había renovado constantemente. Un cierto reflorecimiento del género humorístico invade los diario desde el comienzo de los años cincuenta: Dennis the Menace (1950), Peanuts (1950), Beetle Bayley (1957), Miss Peach (1957), B.C. (1958); The Wisard of Id (1964). Verdaderas innovaciones, con Pogo, B.C. y Peanuts, un público más intelectual comenzará a cobrar interés por la historieta.

Beetle Bayley es el nuevo nombre que toma Spider, el personaje de un "cartoon" que Mort Walker había dibujado en el codo de los años cuarenta. Beetle Bayley es un soldado abrumado por sus superiores.
Historieta humorística, sátira de la vida militar, ¿es Beetle Bayley antimilitarista? "De hecho y analizando se percibe que la crítica apunta esencialmente al oficial demasiado viejo, así como al oficial demasiado joven, lo mismo que al hombre de tropa, simpático pero irresponsable. Sarge, el suboficial, gritón pero sólido y paternal, el capitán Scabbard, siempre calmo, y que deposita más confianza en Sarge que en su subteniente, que es un muchachito, aseguran el funcionamiento de la unidad. Parecería entonces que Mort Walker carece de intenciones hostiles. Lejos de ser antimilitarista, expone, conscientemente o no, la tradicional crítica del ejército llevada a cabo por el grupo de los militares de carrera: los oficiales de tropa y los suboficiales superiores."

En Miss Peach, de Mel Lazaras, el mundo de los niños parecía todavía referido al de los mayores, la maestra, que da el nombre a la historieta y el director, Mr. Grimmis, contrastan con la sofisticación de los chicos. En Peanuts, la historieta cuya popularidad convierte a Schulz en mito nacional, los chicos constituyen en cambio un mundo cerrado, donde sistemáticamente los mayores no tienen cabida. El mayor logro del autor, predicador laico de un grupo religioso llamado The Church of God, consiste tal vez en la invención de esa sociedad sin puertas y sin dependencias internas, estructura que le presta una vaga atmósfera alegórica:sátira de la sociedad moderna por un lado, aparece al mismo tiempo como modelo de una sociedad humana, donde la ausencia de Dios no sería menos la condición de su realidad. Estructura kierkegaardiana donde la desaparición de los mayores aparece como condición de la existencia de los niños. Schulz, que es amado por todo el mundo, ha sido aceptado por marxistas y cristianos.

Los chicos de Schulz, seres inseguros y que desean ser amados, no sólo son individuos psicológicos, sino que lo son obviamente. El desciframiento del comportamiento del personaje, en clave psiquiátrica y psicoanalítica, es ofrecido al lector con el comportamiento mismo. Linus, que no se puede separar de su manta, no sólo es neurótico, es obviamente neurótico; su dependencia de la manta es la clave de su comportamiento y el comportamiento mismo. Por lo demás, sofisticados y trabajados por la cultura del siglo XX, estos niños de Schulz no ignoran esas mismas claves, y se tratan a sí mismos según conceptos psiquiátricos o psicoanalíticos. Lucy ha abierto así un puesto de tratamiento psiquiátrico.

El mayor encanto de estas situaciones, seguramente proviene de que Schulz, que deja jugar a los chicos con las ideas y utilizarlas, no emplea jamás grandes palabras. Schroeder, el pianista, ama a Beethoven, mientras las chicas se vuelven locas por él; las chicas, Lucy, Violet y Pally, exhiben su independencia de carácter y decisión, lo que les permite a veces, en el caso de Lucy, torturar a los chicos; Pigpen, que merodea el grupo, es tan sucio que su paso es seguido por una nube de polvo; Charlie Brown, el líder, se preocupa por hacer del grupo un potente team de béisbol, y de fracaso en fracaso le ocurre decirse, con piedad, que sus derrotas tienen que ver con las características de su equipo, donde hay una chica, un neurótico, un perro. Este, Snoopy, tiene conciencia del grupo entero como grupo, puesto que busca su unidad por la invención de un enemigo externo, el imaginario e inexistente Red Baron, un aviador alemán de la Primera Guerra Mundial, a quien Snoopy maldice y combate.

Ha sido señalada la particularidad estética que explica el dibujo de estas historietas "intelectuales": aquí,
no hay panorámicas ni planos generales. Los personajes, presentados a plena luz y a la "altura del ojo", son más tributarios del espacio teatral que del cinematográfico.

La expresión matizada de las emociones y su riqueza resulta a veces un misterio en estos dibujos, si se tiene en cuenta el esquematismo y la simplicidad de las formas, y por lo mismo, el reducido repertorio de gestos de que el dibujante dispone. El puente entre la fuerza de sugerencia del diálogo y la monotonía de la expresión visual, viene sin duda de un sector externo, el tiempo que separa un cuadro del otro: un mismo gesto, repetido en dos o más cuadros, prepara e introduce al lector para la impresión de observación incisiva, de profundidad de la intención.

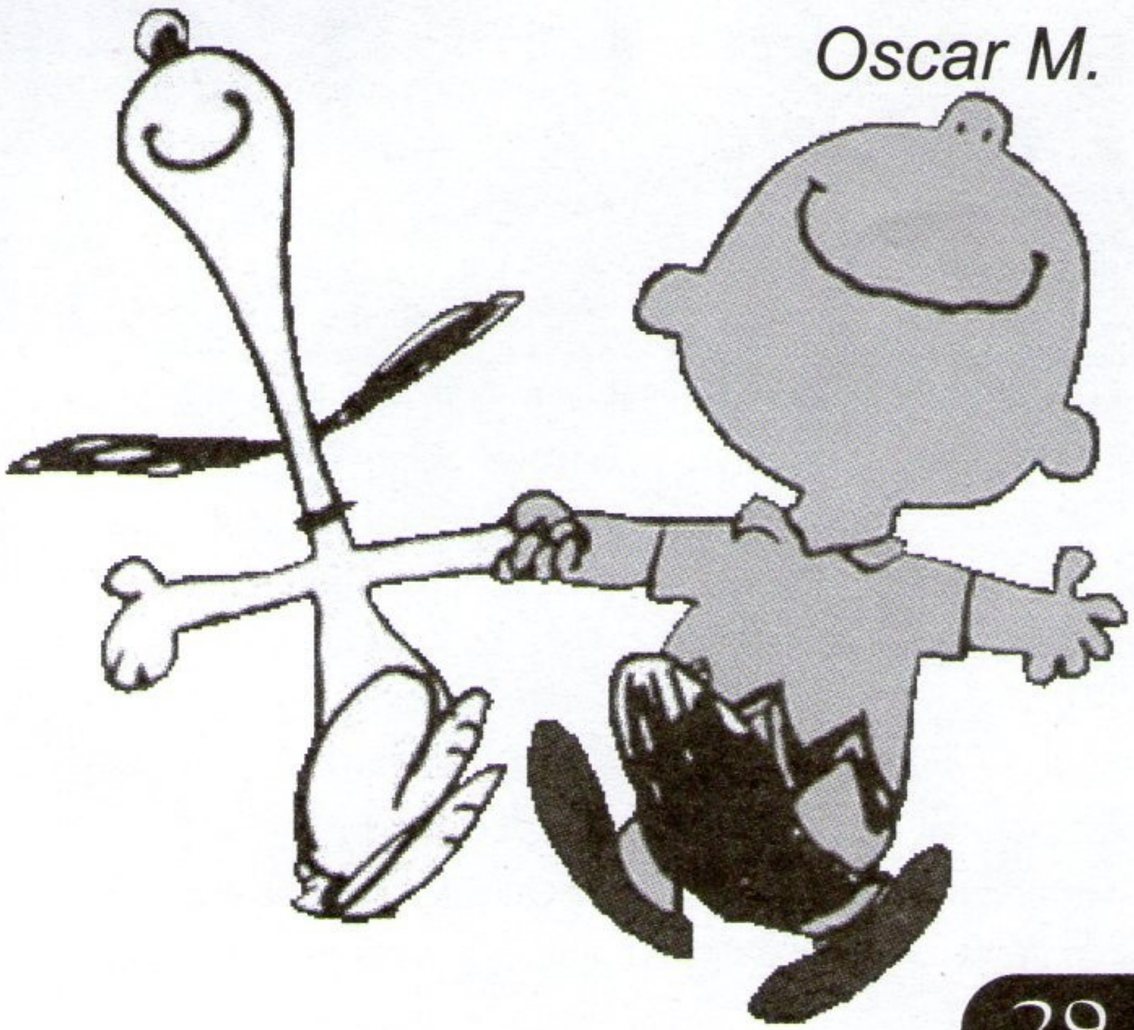
Hay aquí un tiempo semejante al del teatro cómico: el instante de silencio donde se filtra la "comprensión", que separa el momento en que el actor dijo el chiste o puso el gag, de la carcajada o aplauso del público. Johnny Hart, el creador de B.C., colabora más tarde con Brant Parker en la producción de otra historieta "intelectual", The Wizard of Id . B.C. transcurre en un mundo desértico y precario habitado por hormigas, dinosaurios, tortugas y un raro pájaro; un poeta, un inventor, un sofista prosiguen un diálogo filosófico, en un mundo donde apenas si existe el hacha, pero donde los objetos despiertan el recuerdo anticipatorio de aquellos de la técnica moderna. The Wizard of Id cuenta la vida de un pequeño, despótico y maligno soberano, de sus asistentes, y de la maldad que practica sobre sus rudos y orgullosos súbditos; el mago y un bufón, son los únicos que escapan al cómico círculo del odio y el desprecio.

Nicholas Dalis, médico y psiquiatra responsable de las historias de Rex Morgan crea en 1952, Judge Parker, que dibuja Dan Heilman. Romance y drama, conciencia profesional, ética y buen gusto: he ahí los parámetros sobre los que se asienta la intención didáctica e ideológica. The Heart of Juliet Jones , que Stan Drake comienza en 1942, muestra las situaciones extemporáneas y difíciles por las que pasan dos hermanas, privadas de madre, y la protección que la mayor, Juliet, debe ofrecer a Eve para hacer posible su vida inexperta, sus enamoramientos, sus decepciones, mientras ella misma no escapa a los propios. Por el estilo, la calidad del dibujo y el espíritu, el "soap opera" se atenúa con Mary Perkins on the Stage (1957) de Leonar Starr. La "clásica elegancia de Raymond se une aquí al vigor expresionista de Caniff" (catálogo Louvre); la variación de los ángulos se combina con la quietud de la imagen para dejar aparecer el mundo de las tablas y del cine: un cierto cuidado por la documentación y por la impresión de verosimilitud son las propiedades de una historieta excelentemente dibujada. Big Ben Bolt, creada en 1950 por John Cullen Murphy, una historieta de boxeo que en un momento alcanzara bastante popularidad, indicaba, desde temprano, esta tendencia hacia el género "vida real" ("historias de vidas") que se acentúa en los años cincuenta.

En 1956 un antihéroe haría la entrada en el mundo de la historieta en el interior de una antihistorieta: Bernard Mergendales, el personaje de Feiffer, en la tira que desde entonces el autor firma con su propio nombre. Cada historia de Feiffer, generalmente encarada como un "cartoon" dentro de una sola página, muestra a seres vencidos y devorados por sus propios complejos, neuróticos, oprimidos por la propia falta de generosidad. Las confesiones horrorosas se suceden y toman de la historieta el ritmo repetido: lo truecan en arma de expresión.

¿Dificil? Bueno por algo se le decía Comic intelectual.
Bye.

Oscar M.



Aquí de nueva cuenta con la sección de recomendaciones manga, y otra vez en el teclado, espero poder hacer un buen trabajo acá. y que cada obra narrada despierte la expectativa del lector. Fijense con atención en ellas...

RECOMENDACIONES

MANGA

Por José Molina

Una vez más frente al teclado. Y esto se convierte en toda una nueva experiencia. Mientras que el tiempo pasa, uno cambia con el paso del tiempo y sientes que ya nada es lo mismo, que ya no eres el mismo. Que el mundo gira, y tú giras con él.
Ha pasado un tiempo, y aquellos que una vez leyeron por primera vez, esta humilde sección, espero hayan sido motivados a probar la "sacra" y entretenida tarea de leer algún buen manga. Si leyeron unos más bien. Si leyeron varios mejor. Si no leyeron ninguno. Mi labor vuelve a comenzar.
De antemano, agradezco a todos aquellos que se dejaron motivar por esta sección. Agradezco también tanto al editor jefe, como al director ejecutivo de la revista, que me vuelven a encargar la labor. Los títulos son pomposos, somos personas que hablamos con otras personas, en verdad gracias por todo.
A leer otra vez; para esta ocasión el tiempo me ha presionado un poco pero espero que mi selección sea de su agrado, además de que he terminado haciendo algunos comentarios extras. Para comenzar tenemos:

BAD COMPANY

De Tooru Fujisawa

"Ocurrió la mañana después de ingresar a Hacchuu... No quería ir a mi ni nueva escuela con mis padres, así que... me subí al tejado de una casa ruinosa... y decidí echarme una siesta. No sospechaba que lo que iba suceder cambiaría mi vida..." - Ryuji Danma -

Si hablamos de Tooru Fujisawa, quizás no sepas de quien "os estoy hablando"; pero si asociamos a ese nombre, la serie GTO, o también conocida como el "Great Teacher Onizuka", quizás para más de uno sonara, algo más conocido.

Si, Tooru Fujisawa es el autor de la serie que nos hablaba del famoso "ex-pandillero motorista" y posteriormente profesor Eikichi Onizuka. A quien cumplir con el plan curricular, las ceremonias, o las parafernalias docentes, era lo de menos, mientras que consiguiera que sus alumnos fueran personas más felices, y con valores más tangibles y creíbles (a los "Ojos de Onizuka") que los que te muestra la "acartonada" sociedad japonesa, y que se terminan enseñando a los nuevos jóvenes, "una y otra vez". Un rebelde con un corazón de oro, y que termina dando sus propias lecciones de vida. Un profesor único sin lugar a dudas, y con una manera de hacer las cosas muy propia de él, manteniendo hábitos y convicciones arrastradas desde su juventud. Repudiado por los adultos, amado p sus alumnos.

Tooru Fujisawa, es un autor que sabe describir esa sociedad alterna, violenta, aunque tangible, que forman los jóvenes rebeldes e inconformes con las formas y devenires de las sociedades actualmente establecidas. Siempre combinando con sapiencia, el drama de sus personajes con buenas dosis de humor y elemento vivencial. Las historias contadas por el autor alrededor de Eikichi Onizuka se hicieron bastantes populares, han tenido variadas adaptaciones, entre ellas el manga Bad Company que ahora reseñamos, y el manga Shounan Junai Gumi, que es la obra donde por primera vez aparecen sus personajes, luego llegaría el manga de GTO. Shounan Junai Gumi y GTO tienen adaptaciones animadas y también adaptaciones a serial Live Action, y fueron bastantes populares en Japón en su momento.

Bad Company también conocido como Young GTO, se puede resumir como la historia que nos cuenta como se conocen Eikichi Onizuka y Ryuji Danma. Quienes después de resolver sus rivalidades, se vuelven amigos inseparables, y posteriormente como se convierten en "motoristas".

"Un demonio estaba allí… la sangre goteaba de su peinado… esa fue la primera vez… que me encontré con "ese tío"… " –Ryuji Danma-

Ryuji Danma, se obsesiona con la visión del salvaje Eikichi Onizuka, mientras éste peleaba con otros estudiantes. En palabras de Ryuji, era como un demonio: "…cuando vi sus ojos me puse a temblar. ("Aquí viene la parte obsesiva")

Supe que algún día en algún lugar… tendríamos una pelea que solo acabaría cuando uno de los dos muriese.

Supongo que cuando ya estás en ese mundo violento ser el "Alpha" del grupo lo es todo, y aunque suena tonto, animalesco, y retrograda. Se entiende bastante bien. Más que todo, porque al ser jóvenes sentimos cosas parecidas, aunque no las entendíamos bien. Supongo, que son años de aprendizaje y adaptación social, y aquí nos tenemos pues, con "las uñas bien cortadas". ¿Eso debería convertir a este tipo de personajes en héroes?

Todo hasta ahí estaría bien como motor de la historia, pero el autor nos muestra sus propios valores, Eikichi Onizuka, no quiere ser el "cabeza de manada", por lo menos no le interesa especialmente. Prefiere pasar su tiempo con sus amigos, Isami, Fukitoshi, y Sakura Yamato; y con sus sueños juveniles (quieren conseguirse una motocicleta para ellos, y se esfuerzan por ello). Y aunque se llega a pelear con Ryuji Danma, y considerarse rivales, nunca llega a sacar el demonio que Onizuka se trae dentro, y por el contrario cae rendido por la camaradería de su grupo, y por sus sueños e intereses. Aunque siguen por elección inmersos en ese mundo violento. Pienso que Ryuji con Onizuka y su grupo sonríe un poco más.

El otro arco argumental importante en la historia es como obtienen la moto que soñaban, (una Kawasaki 2400 GP)

como terminan peleándose con una banda de motoristas para recuperarla, y como Eikichi y Danma a pesar de su edad salen bien librados de la aventura (entonces no tendrían más de 14 o 15 años). Una vez Eikichi y Danma se amistan se vuelven inseparables. Aunque siempre manteniendo un grado de rivalidad. Supongo que esa es una de las cosas que me ha capturado de este autor, el optimismo con el que mira su universo y sus personajes, cree en la teoría de la gente "buena de corazón". Cree en la amistad. Tiene su propia escala de valores y te identificas con ellos.

Más adelante Ryuji, se consigue su propia moto, una Honda CBX, y eso es …toda una aventura. Para entonces tienen contacto con los "Angeles Salvajes" y su líder Kyusuke Masaki.

Seguimos en el principio del verano… mi cuerpo siguiendo la mezcla del aire… y la brisa del mar… monte mi CBX*… no estoy seguro a donde estuve dirigiendo… solo me mantuve con la moto derecha… simplemente mirando delante de mi… cuando haya puesto sangre, sudor y lagrimas en esta moto… y el olor del aceite este sobre todo mi cuerpo, entonces… seremos camaradas.

Bueno, me resta decir que aunque Bad company, es un tomo auto conclusivo, fue inicialmente serializado dentro de la trama de Shounan Junai Gumi, y que le sirve de "precuela". Shounan Junai Gumi, es la historia que abarca desde que Eikichi y Ryuji dejan la escuela Hacchuu, para probar suerte en otra y llegar conseguir novia. Luego se vienen los problemas de violencia entre pandillas, en la nueva escuela, ni modo. Unos años después de los eventos Shounan Junai Gumi, arranca la historia de GTO (Great Teacher Onizuka).

*sobre la Honda CBX. Decir que es la moto que posteriormente Onizuka termina usando en el GTO y que tiene su propia historia, en el Bad Company.

Bueno y seguimos con las reseñas el segundo título que escogí, fue uno que leí hace un tiempo y agradezco la cortesía del que me facilito el manga en cuestión ya que el autor es uno de mis favoritos.

EL RASTREADOR

"Aquello que duerme en el campo de Colza, aquello acariciado por la brisa… ¿acaso no es un bebé? No lo que suena en el cielo son los cables de electricidad. Durante todo el día lo que suena en el cielo son los cables de la electricidad. Aunque lo que duerme en el campo de Colza es un bebé" (Chuya Nakahara –La primavera y el bebé-)"

El Rastreador

Jiro Taniguchi actualmente pertenece a lo que se conoce al movimiento de historieta conocido como la "Nouvelle Manga", y esta obra es una clara referencia a las intenciones artísticas expresadas por el movimiento. Una obra que pueda ser leída por cualquier persona y sentirse identificada con ella.

Un día en las montañas, aislado del mundo, la carga en la espalda, el infinito cielo, así comienza nuestra historia con nuestro protagonista Shiga ascendiendo la montaña como muchas veces lo ha hecho. Montañista profesional, amante de las montañas, rehúye de la vida de ciudad por decisión propia, y entrena nuevos escaladores, esa es la vida que escoge un hombre como él, hasta que un día…

-En el puesto base de Oshirakawa me han dicho que habías tenido una llamada de teléfono de alguien de Tokyo llamado Sakamoto…Preguntaba si su hija había venido aquí.

-Shiga: Su hija… ¿Megumi?

-No lo sé. No me dijo su nombre.

-Shiga: Ya… bueno voy a dar otra vuelta. (Entre si pensaba. ¿Porque Megumi vendría ahora a la montaña?).

Hace más de dos años atras, una joven e impulsiva Megumi vino hasta las montañas.

-Megumi: Es la primera vez en la vida que subo a una montaña tan alta.

-Shiga: Lo has hecho bien.

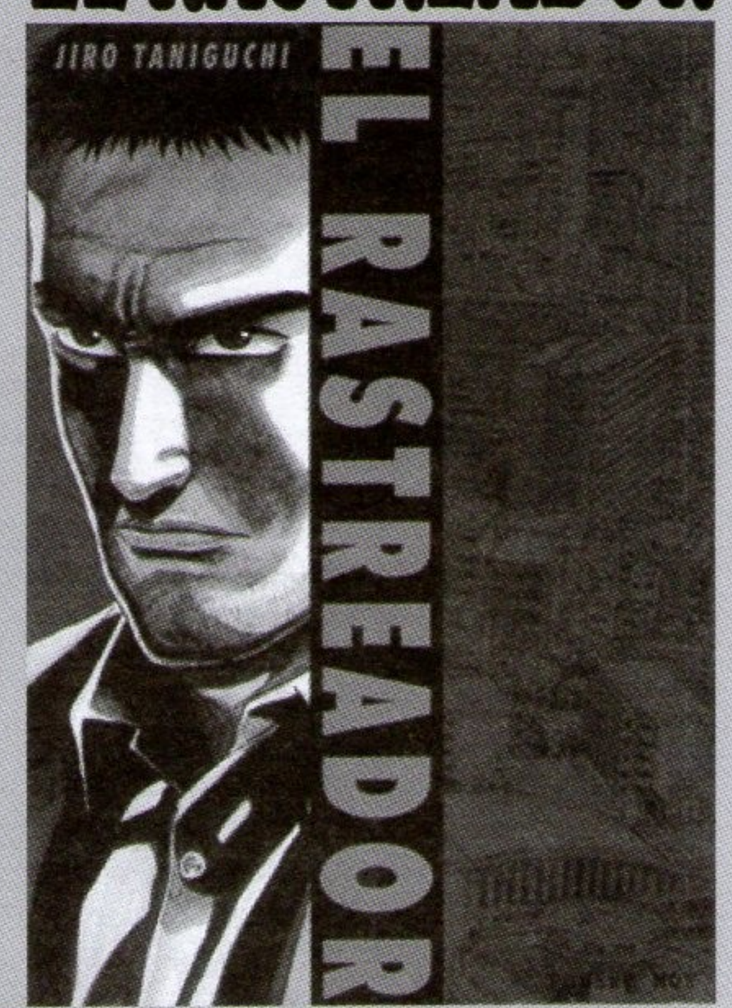
-M: Aaaah, ha sido duro. (y mientras miraba la belleza de la montaña) Aaah, que bien. Me alegro de haber venido.

-M: ¿No serás tú mi verdadero padre?
-S: ¡Que… qué tonterías dices!
-M: …lo siento.
Es que a veces me gustaría que tú fueras mi padre.
Juju… pero es posible que tal vez también lo piense mi madre.
-S: ¡Megumi! ¡No voy a traer nunca más a la montaña a alguien que piense esas estupideces!
-M: ¡No me importa, puedo venir sola! ¡La próxima vez traeré a unos amigos!... ¿Te parece bien?

La madre de Megumi estuvo casada con el amigo de Shiga, Tatsuhiko Sakamoto, quien murió congelado en las montañas, en mitad de una violenta tempestad que duro entonces cuatro días. Doce años atrás, en el Himalaya Nepal… había llegado a la cumbre del Dhaulagiri, a 8167 metros de altura. Justo después de iniciar el descenso, se vio envuelto en una nevasca, e hizo "vivac" con su compañero Saburo Onuki, quien fue el primero en caer en el sueño frío.
-S: Menos mal que al final tu madre te dejo venir.
-M: Pues si, fue difícil convencerla. ¿Por qué se pondrá pesada cuando hablamos de ir a la montaña? Ya no soy una niña.
Si tu no hubieras hablado con ella puede que tampoco me hubiera dejado venir esta vez.
-S: ¿Ah, sí?
-M: Ahh… Pero qué bien se siente uno puede que yo este entendiendo esto de la montaña.
Si tanto se preocupa mi madre podría venir con nosotros, ¿no? Cuando mi madre era joven, también venía con ustedes, ¿verdad?
-S: Sí…
-M: ¿Por qué será? ¿Porque mi padre murió en la montaña?
No lo entiendo… No recuerdo nada de mi padre…
-S: Ya… fue cuando tenías 3 años
-M: ¿Puedo hacerte una pregunta rara?
-S: ¿El qué?

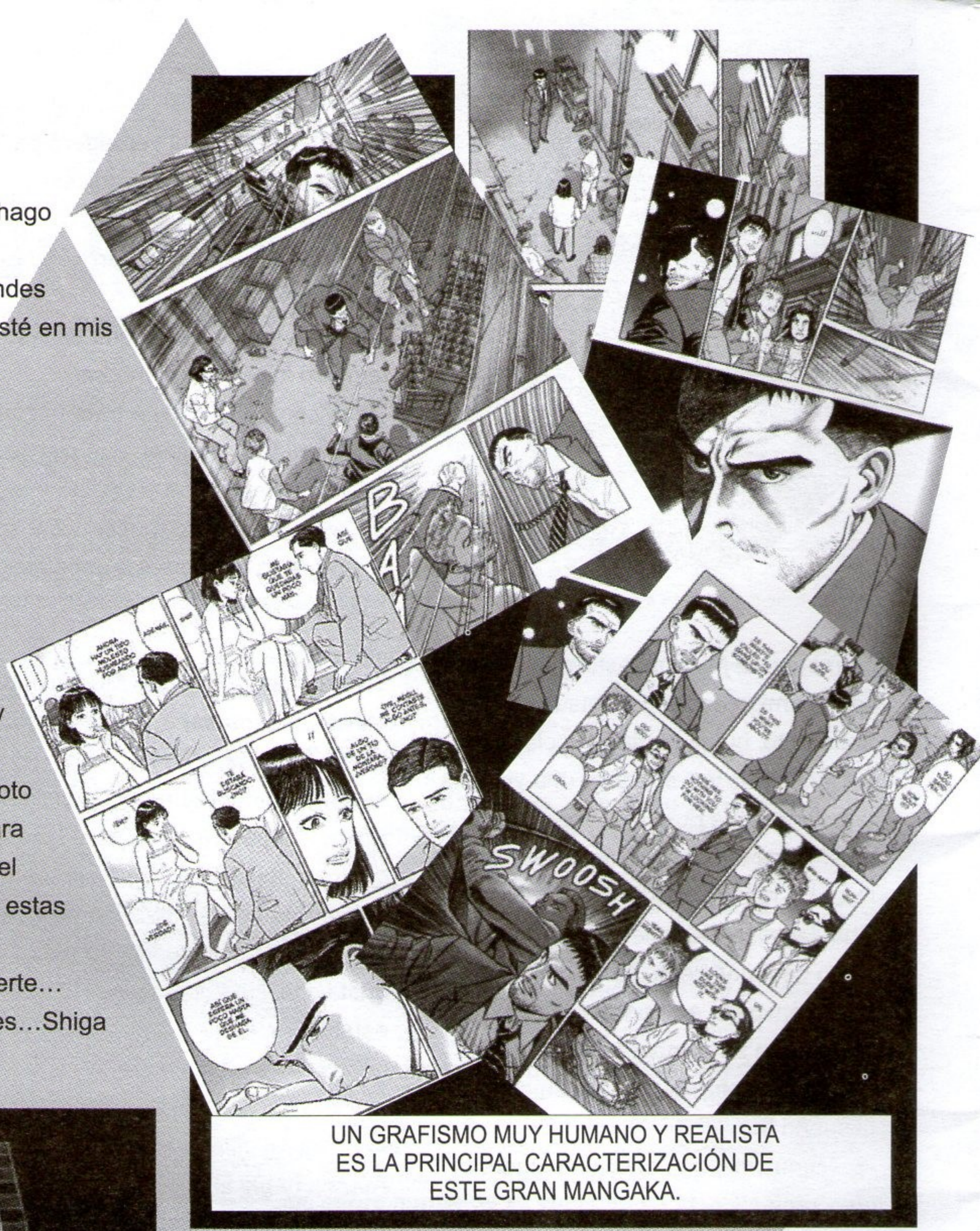
Jirô Taniguchi

EL RASTREADOR

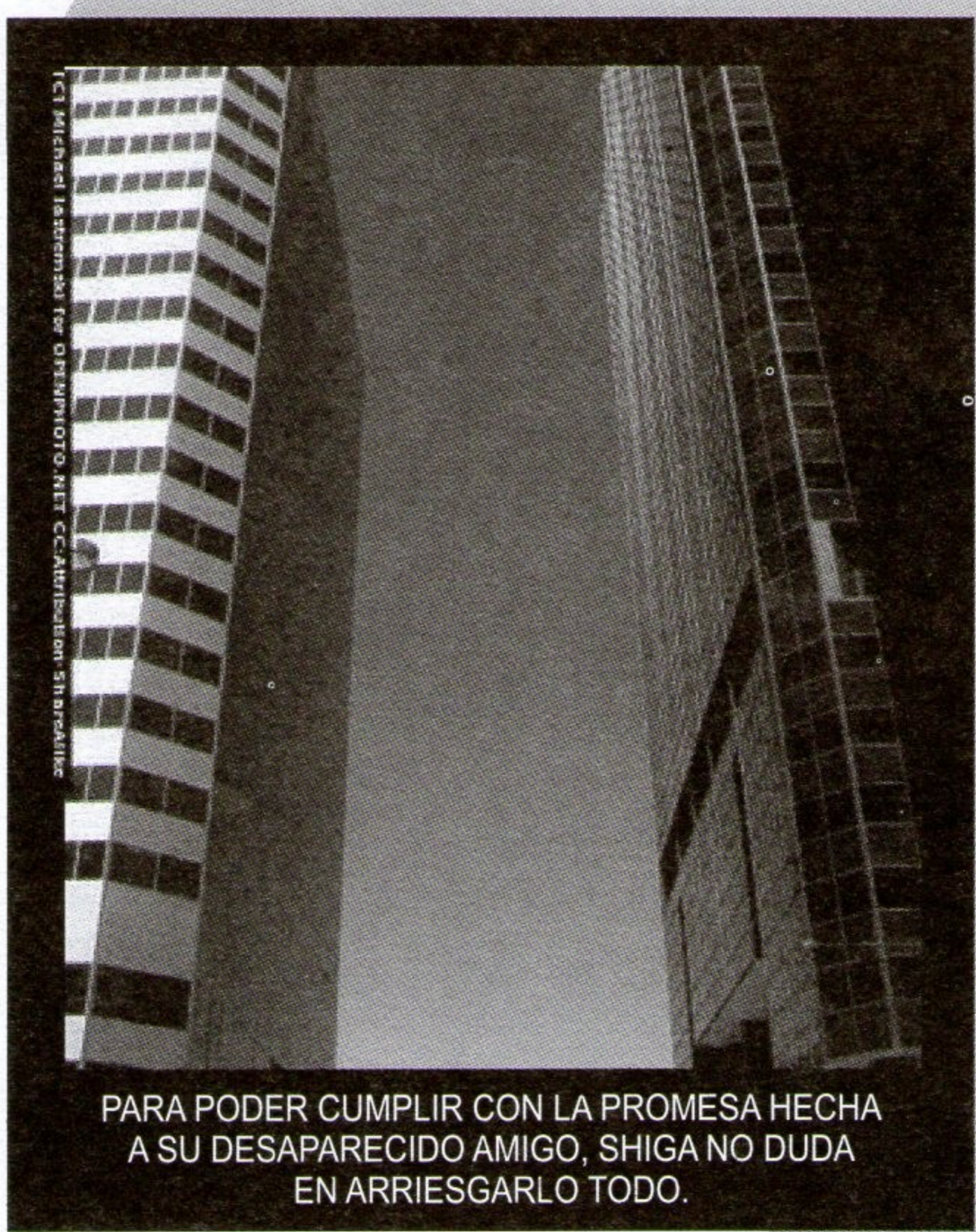


Ya hace dos años, que Megumi no ha venido a la montaña. El día anterior, se fue de su casa, y no ha vuelto, no dijo nada, y su madre preocupada llamo a Shiga. Como ella siempre estaba en contra… de que se fuera a la montaña, pensó que podía haber ido allí sin decirle nada… Pero ella no había venido hasta allá. No habían discutido. Nos estaba donde los amigos, ni en el colegio, ni en la casa de sus suegros. Esto no había ocurrido nunca, la madre de Megumi estaba muy preocupada. Aún no había llamado a la policía. Shiga pensaba que podía haber pasado lo peor y que siendo una niña podría ser víctima de un accidente, le pidió a la madre de Megumi llamar a la policía.

La madre de Megumi: Lo siento mucho. No hago más que causarte molestias…
Shiga: Que dices. En momentos así no te andes con miramientos. Haré cualquier cosa que esté en mis manos.
Hace doce años. Tatsuhiko Sakamoto, íntimo amigo de Shiga, desde su época de estudiante y compañero de escalada, murió congelado en medio de una tormenta. En ese momento -"es la última vez que voy a la montaña, me gustaría que vinieras conmigo", Shiga rechazo la invitación de Sakamoto.
Recuperaron su cuerpo y sus pertenencias y se la entregaron a la esposa. Después de la muerte de su compañero de "Vivac", Sakamoto se mantuvo vivo escribiendo en su libreta para mantenerse consciente, y al final perdiendo el conocimiento escribió con todas sus fuerzas estas últimas palabras…
No puedo escribir… Me está llegando la muerte… Yoriko, Megumi… Quiero verles, quiero verles…Shiga Yoriko Megumi te lo ruego.



UN GRAFISMO MUY HUMANO Y REALISTA ES LA PRINCIPAL CARACTERIZACIÓN DE ESTE GRAN MANGAKA.


PARA PODER CUMPLIR CON LA PROMESA HECHA A SU DESAPARECIDO AMIGO, SHIGA NO DUDA EN ARRIESGARLO TODO.

Megumi Sakamoto, 15 años, acaba, de cumplirlos. Megumi no ha venido a la montaña. No está registrada en el puesto de avanzada. No vino en el último autobús. Si no tiene noticias para mañana, Shiga se marcha a Tokio, no importa como… él la encontrará. Porque ese día Shiga se lo prometió a sí mismo, a su amigo y a su propio universo interior. Esta vez el estará ahí.
Un manga súper interesante que nos muestra la tenaz lucha de un hombre contra el mundo del cual ha huido.
Una jovencita extraviada, una madre preocupada, una corporación millonaria inmiscuida y un hombre que no se rendirá.

Al final del camino solamente queda la corporación, pero su interior es una fortaleza casi inexpugnable, nadie podría pasar por allí, pero… aun queda la parte externa del edificio. Total como ya dije, nadie podría pasar por allí.
¿Podrá Shiga superar este obstáculo tan difícil?
Las paredes frías de la corporación parecieran decirle que no.

PLANETES

De Makoto Yukimura
"La Tierra es la cuna de la humanidad pero no se puede vivir en una cuna eternamente"…
Konstantín Eduárdovich Tsiolkovsky, físico ruso.

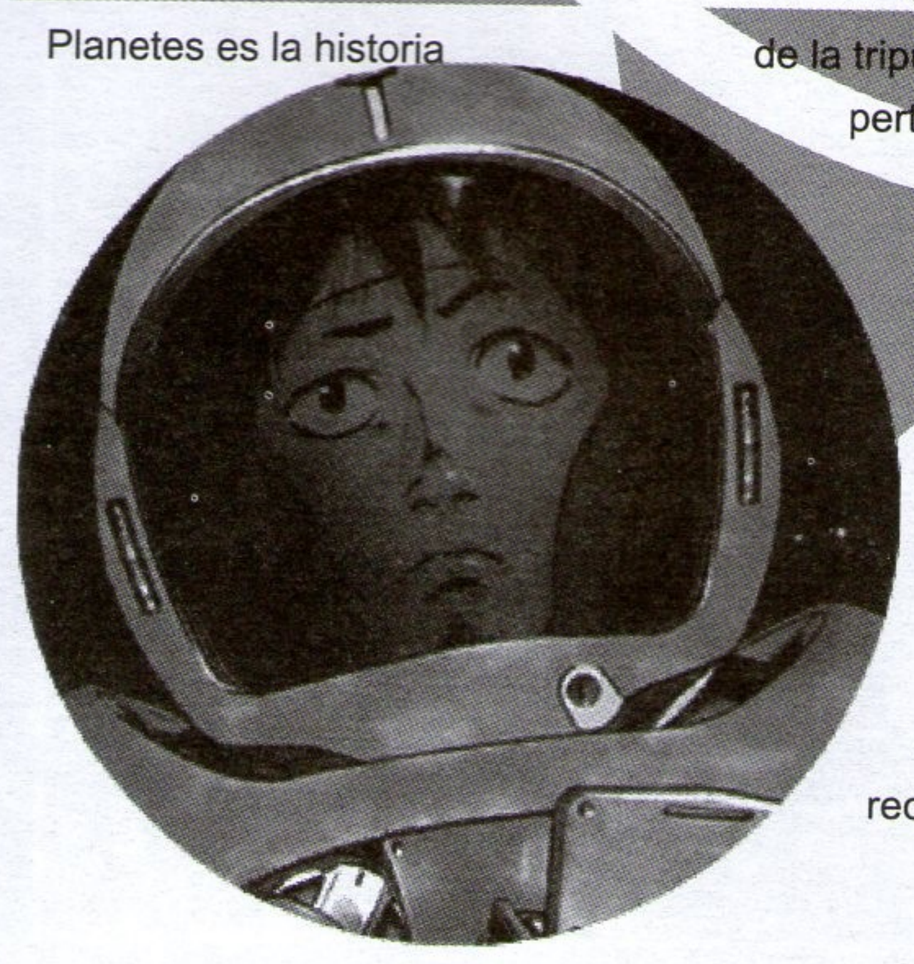
Hay veces que te sientes superado por tu labor, cito esta ocasión como uno de esos casos. Así que no me queda más que intentarlo. Planetes es un manga muy de mi gusto.

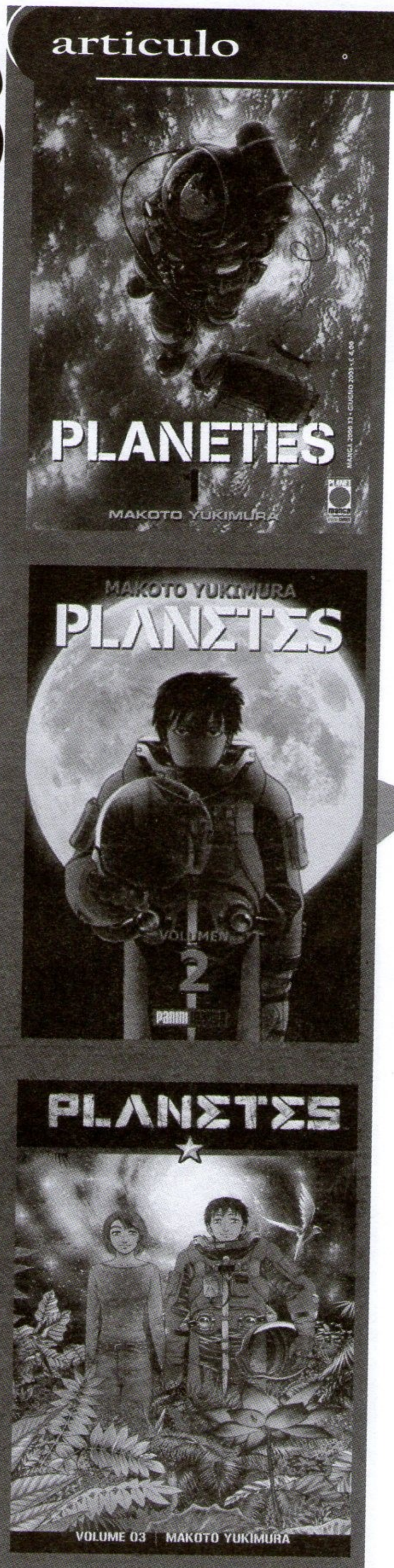
Es un manga maduro. Posee profundidad. Aunque es un manga de Ciencia Ficción, trata de ubicarte en un mundo realista inmediato. Makoto Yukimura confiesa en una entrevista que la idea le viene le viene de leer un libro llamado: A garbage problem in space: Space Debris, y que la traducción fonética a su idioma le parecía divertida. Para el autor ese fue su punto de partida.

Planetes habla del espacio, y la visión de los humanos, en un futuro próximo viviendo y trabajando en él, en un entorno que busca ser realista, y descriptivo, y que te cuenta cómo es el espacio y como son los viajes espaciales. También y a pesar de ser una historia de ciencia ficción. Te trata de identificar con la vida en el espacio, conceptos como ingravidez, envenenamiento por radiación, enfermedad por descompresión, cáncer, osteoporosis, enfermedades mentales dadas por aislamiento en el espacio, son tocadas por la historia. Pero principalmente la historia gira alrededor de la labor de los protagonistas de la historia, el grave y creciente problema de los desechos espaciales.

Aburrido… pensaran, déjenme decirles que no lo es. ¿Quién de ustedes, no ha visto hacia las estrellas?, ¿Quien de ustedes no ha deseado saber que hay mas allá? ¿Quién de ustedes, cuando eran solo niños, soñó con ir hacia al espacio exterior, hacia las mismas estrellas? Planetes es eso la suma de sueños y realidad.

Planetes es la historia de la tripulación de la DS-12 "Toy Box", perteneciente a la Sección de Desechos Espaciales, una unidad de la Technora Corporation. El propósito de la sección es evitar el daño o destrucción, de los satélites, estaciones o naves espaciales por la colisión con desechos espaciales en las órbitas de la Tierra y la Luna. Para la labor utilizan la quema de los desechos mediante la reentrada de estos a la atmosfera o su recolección.





PLANETES ES LA HISTORIA DE LA TRIPULACIÓN DE LA DS-12 "TOY BOX", PERTENECIENTE A LA SECCIÓN DE DESECHOS ESPACIALES, UNA UNIDAD DE LA TECHNORA CORPORATION.

Planetes también es la historia de sus personajes, cada uno es un mundo aparte, y junto con la continuidad de la trama te cuenta sus vidas, sus sueños, sus aspiraciones, traumas, problemas, y su manera de ver la vida. No me equivoco en decir que buena parte de lo bueno de la historia está en la construcción que el autor hace de los personajes. La otra parte buena se va entre la recreación de ese futuro inmediato, que quiere mostrar el autor, aunado a los elementos humanos inherentes a las sociedades humanas reconocibles tanto hoy, como para ese mañana.

Hachirota Hoshino, también conocido como "Hachimaki" o "Hachi", es un muchacho que ha hecho la labor de recogedor de desechos por 4 años, con sus compañeros Fee Carmichael, y Yuri Mihairokov, luego se les uniría al personal Ai Tanabe. En el año del 2068, el problema de la basura espacial cobro importancia y protagonismo, a raíz de un accidente sufrido a una nave de pasajeros la Alnail-8, esto debido al descuido humano. Satélites artificiales abandonados, tanques de las lanzaderas espaciales, residuos de la construcción de las estaciones espaciales. Estos desechos orbitan la Tierra con velocidades que rondan los 8 km/s. El impacto con uno de esos objetos con la nave espacial, provoco el grave accidente y para evitar que se repitiera, se decidió mantener bajo control la recogida de los desechos.

Si tengo que escoger uno de los personajes de la historia, escogeré a "Hachi". ¿Por qué?, porque es la representación de aquellos hombres que sueñan, y de aquellos que una vez que sintieron que ya no podían, nace en ellos algo nuevo y vuelven a soñar. Es por eso que para mí, "Hachi" estará eternamente en la Wernher Von Braun, con destino a Júpiter y más.

DICCIONARIO OTAKU

Como se sabe los otakus suelen usar términos o jergas que solo ellos entienden y que normalmente se utilizan para describir factores de anime, mangas o juegos, como no podemos ser la excepción en Dragón también solemos usar muchos de estos términos, así que sin más preámbulo pasemos a ver algunos de estos:

Fanservice es un termino que se utiliza para referirse a elementos que no aportan en nada al argumento, pero que resultan muy atrayentes para el espectador, son atractivos visuales que casi siempre se le aplican a los personajes femeninos, como por ejemplo una braga mostrada sin motivo alguno, un cosplayer o desnudo injustificado.

Moe es una expresión que representa una extrema lindura o belleza, generalmente usada para describir personajes femeninos muy estilizados o situaciones que involucren algún personaje femenino en actitudes muy tiernas, los personajes moe pueden ser muy variados, como por ejemplo pueden ser bellas, sensibles e inocentes o voluptuosas, coquetas y sensuales.

Ecchi se puede entender como pícaro y claramente habla de situaciones con connotaciones sexuales ligeras usadas muchas veces de forma traviesa en la comedia, el ecchi muchas veces se relaciona con el fanservice por mostrar a los personajes femeninos en poses sugerentes o en semidesnudos sin motivo alguno, también se refiere a situaciones de tensión sexual entre personajes o actitudes sensuales entre ellos sin llegar a ser explícitos. Un buen ejemplo de Ecchi es Ranma ½.

Loli es la forma cariñosa en la que llamamos a los personajes femeninos con apariencia infantil, claramente viene del termino lolikon, del cual hablaremos en otra ocasión.

Shounen significa joven y se refiere a los adolescentes masculinos, en el medio otaku nos referimos a shounen cuando hablamos de historias enfocadas para un público adolescente, generalmente suelen ser los clásicos títulos de peleas con poderes.

Pro-cultura o pro cultura y no me refiero a la raza cósmica de la que se habla en Macross (esa se llama protocultura), sino a los títulos que de una u otra forma aportan algo a la difusión de la cultura en general, es un termino nuevo para el otaku, porque en verdad no es un termino del dialecto otaku, pero debíamos explicarlo porque lo usamos en el articulo de GA y probablemente no queda claro a que nos referimos. ¿Quién sabe, talvez con el tiempo se vuelva parte del vocablo regular otaku?

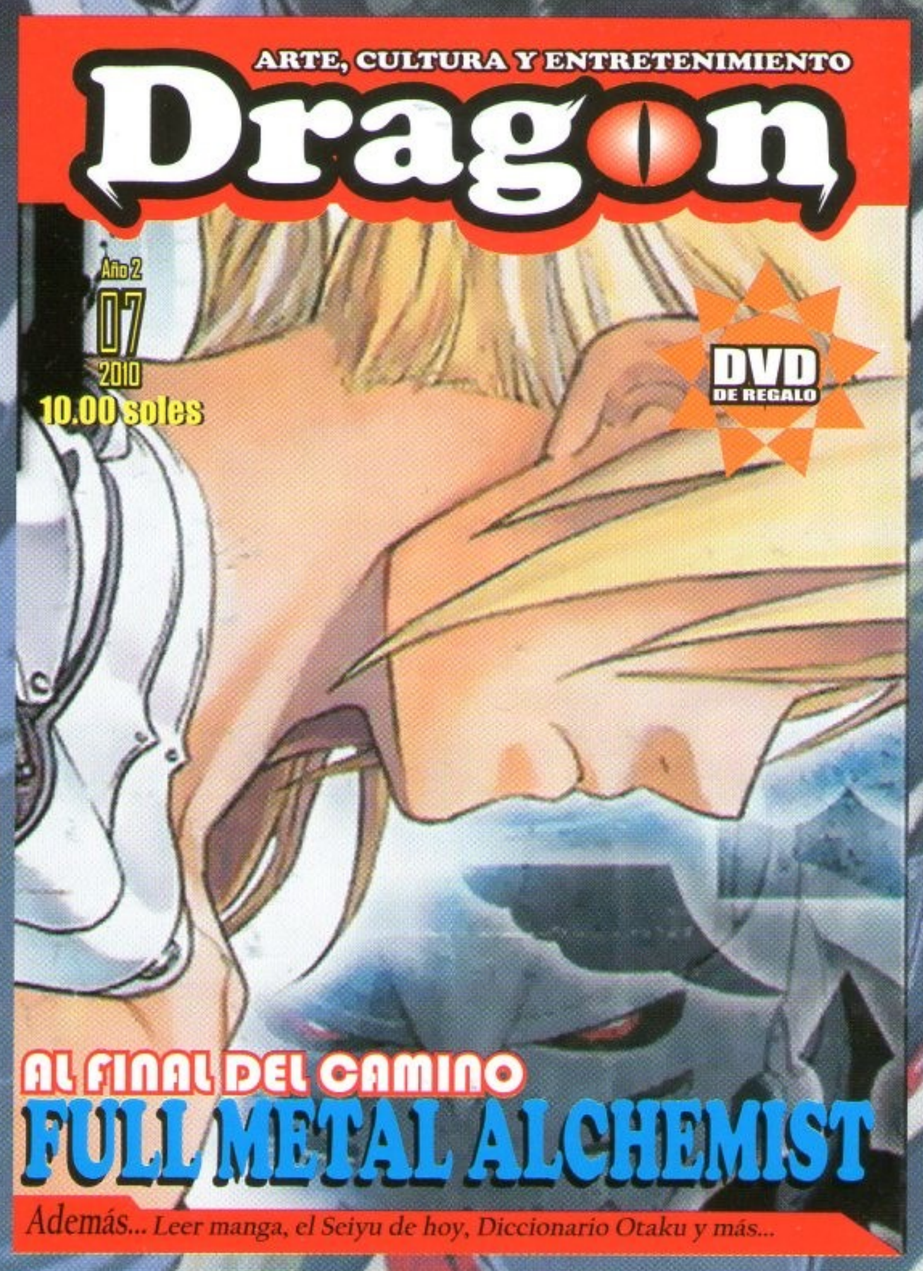
VENTA DE POSTER, CARTAS, COMICS, MANGAS, VIDEOS, CDs, DVDs, POLOS, MUÑECOS, MAQUETAS Y DEMAS ARTICULOS.

El DRAGON

CC PANORAMICO - MERCADERES 224 Y PIEROLA 113 - LOCAL 401 P
LOCAL 054-76769 CELULAR 054-958250928

EN EL PROXIMO

DRAGON



SE VA OTRO GRANDE DEL MANGA Y ANIME

ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Dragon

Año 2
06
2010
10.00 soles

DVD
DE REGALO
MAS 2 POSTERS

ISSN 2071-890X

Además... *Leer manga, el Seiyu de hoy, Diccionario Otaku y más...*

LOS
CABALLEROS
DEL ZODIACO
HADES:
LA SAGA DEL SANTUARIO